+Disk Amiga

AMIGA • CD-32 CD-ROM • PC

DREAM

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Septembre 1994 - n°10

CD Dream
L'univers des consoles CD 32 bit.

Portrait
Jay Miner

Labo
Overdrive CD, carte M-Tec, CanDo

Dossier :
Les mangas et l'Amiga

Jeux :
Kid chaos, Universe, D-Day, Starlord...

MEGA sélection !

Bons plans : gagnez jusqu'à 100 fois le prix du magazine.

Soluce Heimdall II

DREAM N°10 SEPTEMBRE 1994

Mensuel - 10,95 $cam - 245 FL - 10,80 FS - 255 FB

L 2306 - 10 - 35,00 F

Dream Web

~~Dimanche 8 Avril~~
Lundi 9 Avril
Le temps est réglé comme une horloge.
Mais l'horloge ne me parle pas à moi.
Le père Noël m'a apporté une arme à feu.
Les chiens vont attaquer. Les lâcher...
Cette nuit, la mort a eu raison de moi.

"...Terrifiant...!"
"...A vous couper le souffle...!"
"...Cardiaques s'abstenir...!"

Bientôt disponible sur PC & AMIGA (1200 recommandé) en version française intégrale et sur PC CD-ROM en version originale sous-titrée.

AVERTISSEMENT :
Ce jeu contient des scènes de sexe et de violence qui peuvent heurter la sensibilité des plus jeunes.

Distribué par :
UBI SOFT
28 rue Armand Carrel
93108 MONTREUIL Cedex

CREATIVE REALITY

©1994 Creative Reality

empire INTERACTIVE

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

Just buy it !

Retrouvez ce spécial jeux Amiga et CD-32 en kiosque dès le 15 juillet, au prix de 45 francs. À ne manquer sous aucun prétexte.

Édito

Ce mois-ci, c'est sujet imposé. Visez un peu le thème : "De la difficulté d'expliquer notre changement de titre". Inutile de vous dire que, quitte à activer le cibouliot, j'aurais préféré le faire pour un sujet plus personnel, du type "Reprendras-tu du fromage blanc, comédie en trois actes". Là, le verbe, manié avec habileté, aurait fait louche, pardon mouche (encore elle ?), mais bon. Donc Amiga Dream a changé de titre, et personne ne réagit ?

Si, ah bon, parce que franchement je commençais à m'inquiéter. Tout de même, un tel bouleversement, ça valait vraiment la peine d'en faire un fromage (faisselle, à la louche ou 0% de matière grasse ?), d'autant qu'ils sont nos amis pour la vie, eux. Mais, quand le lait est tiré, il faut le boire. Ce changement est à considérer comme un apport en vitamines. Là, je m'explique, car je ne suis pas toujours très claire (demain, j'arrête le lait). Rassurez-vous, vous tenez entre vos mains bronzées (je l'espère) le magazine que vous avez toujours connu. Nous vous concoctons des surprises pour les prochains numéros, et ce pour le plus grand plaisir de tous les Amigaphiles que vous êtes. Si vous n'êtes toujours pas convaincus, reportez-vous au courrier de la Dreamette, elle s'exprime beaucoup mieux sur ce sujet, moi j'abandonne.

Christine Robert

Som

6 *Disquette*

Implodez, Chunkymazez, Qbicez, ABCDirez, Dr Marionez, Superdupez.

8 *Actualités*

Y'a des nouvelles et des nanas (vous connaissez la suite).

16 *Bande dessinée*

Bon ap'

Par Christophe Bardon

17 *Bons plans*

Spécial rentrée : pas cher le cahier de textes.

18 *Dossier*

Kadoom, Waboom, Fwoom, koom koom, budda budda budda... Y'a bon y'a manga !

26 *Pleins feux*

Jay Miner : au nom du père.

28 *Reportage*

Génération Zippy, la micro Woodstock.

32 *Jeux*

D-Day of the Kid chaos, The Starlord of the Universe (city, L.A.), Kick off soccer, Empire soccer, Wild cup soccer, et ta mère, soccer ?

Wild cup soccer.

Dream's bootik P.83

Abonnements P. 84

maire

Kid chaos.

Starlord.

48 *Astuces*

Heimdall tonien, ou tout sur le fils caché de Ma Dalton.

52 *Espace lecteurs*

Ils l'ont gardé ça ?

54 *Démos*

Un univers impitoyable.

56 *Domaine public*

Le cas Navaggia avec des vrais morceaux d'Amiga dedans.

62 *Labo*

Mes vacances en Labonie.

70 *Débutant*

Le retour.

72 *En pratique*

Le bon sens, chez vous.

76 *Programmation*

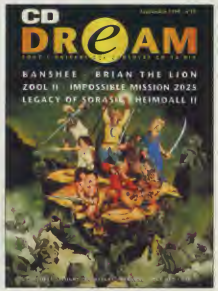
Amos et Blitz : mariés sous le régime de la séparation des biens.

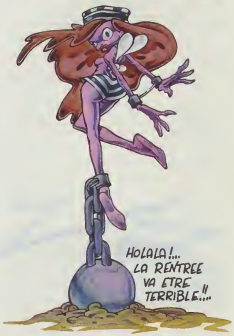
80 *Forum lecteurs*

Un remède pour les faux rhumes.

85 *CD Dream*

Le magazine des consoles CD 32 bit.





CHASSE AU TRESOR

INDICES DONNES SUR LE MINITEL 3615 ADREAM

Vous aurez compris qu'il y a six énigmes à résoudre pour trouver le trésor coché par Dream : chaque texte codé est lié au texte normal qui le précède. La phrase "Maintenant, apprête-toi à composer" se rattache au texte qui la précède.

1- Quand vous passez une petite annonce, n'oubliez surtout pas vos coordonnées en lettres majuscules.

2- Pour la quatrième, ce n'est qu'une question de bon sens.

L'Amiga est soutenu par de nombreuses personnes qui ont foi dans son avenir et sa technologie. Dream s'est mis en quatre pour traduire cette passion en traquant des programmes inédits et intéressants. Ce mois-ci, ChunkyMaze fait tomber les tabous et prouve que l'Amiga peut faire aussi bien que n'importe quel Pc. Côté Utilitaires ABCDir et SuperDuper remplaceront allègrement le Workbench. De plus avec Imploder, les jeux, la disquette Blitz et la démo de l'Assembly 94, vous êtes gâtés bande de veinards.

ChunkyMaze 1.01

ANTI TABOUS

Malgré le fait que nous ayons déjà testé ce programme dans notre rubrique DP, nous n'avons pas pu résister au plaisir de l'incorporer à la disquette. Réservé aux utilisateurs de 1200, *ChunkyMaze* nous prouve que l'Amiga, correctement programmé, peut faire aussi bien que n'importe quel compatible Pc. Le programme vous balade dans un labyrinthe en 3D mappée temps réel. Ce dernier peut être affiché en plein écran et le tout à cinquante images/seconde. Un menu est accessible avec le bouton droit de la souris afin de modifier la profondeur du champ, la taille de l'écran, etc. Certaines personnes, soit disant bien informées, ont affirmé que ce style de programmes serait infaisable sur un "simple" 68020. Il est en effet irréalisable si l'on ne sait pas programmer correctement !

ChunkyMaze, un air de Wolfen 3D.

ABCDir (Os 2.0 et plus)

GESTIONNAIRE

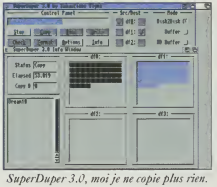
Comparable au très célèbre *Directory opus* dans le domaine commercial, ou à *DM2* du domaine Public, *ABCDir* est un logiciel de traitement de fichiers, reconfigurable et orienté Intuition. En clair cela veut dire qu'il a pour vocation de remplacer la quasi totalité des fonctions du Workbench tout en étant plus puissant et plus convivial. En effet, en un seul coup d'oeil, vous pourrez réaliser la totalité des opérations que vous avez l'habitude d'effectuer sous Workbench (copie de fichiers, formatage, etc.) et bien d'autres encore. Le tout est construit autour d'une interface graphique, grâce à laquelle, d'un simple clic, vous activerez la commande désirée. Le programme est divisé en deux grandes fenêtres dans lesquelles sont contenues les directory (catalogues) source et destination. Au centre, des icônes divisées en six couleurs composent les commandes de traitement de fichiers. Celles de couleur rouge, par exemple, représentent le traitement courant des fichiers (copy, delete, copyas, movesas). Toutes ces dernières parlent d'elles-même, et sont assistées d'un commentaire d'aide, qui s'affiche sur la barre texte située dans la partie supérieure de l'écran. *ABCDir* vous permet, comme *DM2*, de reconfigurer les boutons de commandes. Ceci est particulièrement utile lorsque vous vous servez de programmes de manière fréquente. Il vous suffit dès lors, au moyen d'un script (décrit dans la doc du programme), d'assigner l'utilitaire désiré à l'un de ces boutons. Dès cet instant, d'un simple clic, vous serez à même de l'exécuter à partir de cette icône. En outre, une série de gadgets sont présents dans la partie supérieure des fenêtres et permettent d'accéder directement à un volume défini par vos soins (disque dur, etc.). Comme vous pouvez le constater, ce programme est extrêmement puissant et permet d'être personnalisé en fonction de vos désirs. Cela passe par le nombre de couleurs, la résolution de l'écran destinée à l'affichage, etc. De plus, une fenêtre Shell est en permanence active. Ceci vous permet, en parallèle, d'accéder à toutes les commandes Dos de l'Amiga et le tout en multitâche.

ABCDir, il range votre bureau !

SuperDuper 3.0 (Os 2.0 et plus)

OUH LE COPIEUR !

Vous vous êtes déjà plaints de l'abominable lenteur et de l'inefficacité de la commande Diskcopy (Workbench) ? Heureusement donc que *SuperDuper* a été créé. En premier lieu, il est muni d'une interface graphique de qualité. Celle-ci est composée d'une série d'icônes vous permettant de copier, formater ou vérifier la validité d'une



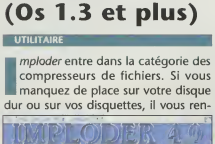
SuperDuper 3.0, moi je ne copie plus rien.

disquette. Vous pourrez également choisir la source (df0, df1, df2) et, la ou les destinations (si vous possédez plusieurs lecteurs de disquettes). Lors de la copie, il vous est possible au moyen de l'icône "info" de visualiser, secteur par secteur, le contenu de la disquette. Ajouter à tout cela sa fiabilité, son multitâche, et vous aurez vite compris l'intérêt de *SuperDuper*.

Imploder 4.0 (Os 1.3 et plus)

UTILITAIRE

Imploder entre dans la catégorie des compresseurs de fichiers. Si vous manquez de place sur votre disque dur ou sur vos disquettes, il vous ren-



Imploder 4.0, ça compresse !

dra de nombreux services. Son interface graphique est très réussie. La sélection des fichiers, le type d'options (taux de compression, mode, etc.) sont simples d'emploi. Il n'égale pas les performances de *Crunchmania* ou *Propacker*, mais il déroutera moins le néophyte. De plus, il vous permet de cruncher en musique !

Dr Mario

JEU

Dr Mario est un émule de *Tetris*, mais qui aborde ce thème de manière originale. Chaque

Dr Mario, la pilule est dure à avaler.

tableau contient des microbes de différentes couleurs. Des gélules tombent du haut de l'écran et peuvent être multicolores ou unicolores. Le but du jeu est d'éliminer ces microbes en créant des lignes de quatre cases, soit verticalement ou horizontalement. Ceci est possible en faisant coïncider des gélules et des microbes d'une même couleur. De nombreuses options viennent agrémenter le déroulement d'une partie (obstacles, malus, vitesse...). De plus il vous est possible de jouer à deux, ce qui augmente l'intérêt de ce jeu.

Qbic

JEU

Inspiré du mythique *Q*Bert* sorti il y a quelques siècles sur Commodore 64, ce sympathique personnage réapparaît sur Amiga le temps d'un DP. Vous devez "peindre" une pyramide en pseudo 3D en sautant de case en case. Chaque saut permet de colorier la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez et ainsi de suite. Quelques variantes viennent agrémenter le jeu (double coloriages, monstres...). Un bon petit jeu pour les nostalgiques, et les autres bien sûr.

Qbic, peintre de pixels.

Source Blitz

PROGRAMMATION

Un mot pour vous dire qu'un programme en *Blitz Basic* II est disponible sur la disquette. Celui-ci est en relation avec le thème traité dans la rubrique programmation.

Démo

NIAC !

Et en prime, un bonus vous est offert par Dream. Une intro 40 KB parmi celles présentées à l'Assembly'94 qui s'est déroulée à Helsinki, en Finlande.

Ne soyez pas cave !

• *Protégez la disquette Adream en écriture. Il faut pour cela que la languette de protection à l'angle de votre disquette laisse apparaître le trou.*

• *Faites une copie de la disquette Amiga Dream. Pour ceux qui n'ont pas de copieur, il convient de lancer le Workbench, de cliquer sur le Shell (ou le Cli) et de taper "diskcopy df0: to df0:". A ce moment l'Amiga vous demandera de mettre le disque source (la disquette originale d'Amiga Dream) puis le disque destination (une disquette vierge), ceci plusieurs fois. Lorsque l'opération est terminée, mettez la disquette originale dans un endroit sûr et n'utilisez que la copie ! Amiga Dream ne pourra pas changer les disquettes erronées résultant d'une mauvaise manipulation sur l'original.*

• *Avant de lancer un programme, lisez les instructions d'Amiga Dream ainsi que la documentation fournie sur la disquette. Vérifiez que vous avez la configuration requise (en particulier la mémoire) et déconnectez (machine éteinte bien entendu) tous les périphériques que les programmes pourraient ne pas apprécier (lecteurs externes, modems...).*

• *Amiga Dream décline toute responsabilité concernant le contenu de la disquette et les problèmes que pourraient engendrer son utilisation.*

• *Lorsque nous dupliquons plus de 50 000 disquettes, il arrive inévitablement que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle qualité. C'est le cas lorsque vous obtenez une petite fenêtre indiquant "Read-write Error" ou "Not a dos-disk". La solution est simple : envoyez-nous votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe (les enveloppes à bulles sont les meilleures) avec votre adresse et timbrée à 4,20 francs. Elle vous reviendra le plus rapidement possible :*
Dream/Disquette en panne,
19 route de Vaugirard, 92190 Meudon.

Vous voulez être célèbre ? Pourquoi ne pas diffuser vos programmes sur la disquette Dream ? Les programmes sélectionnés gagneront un abonnement d'un an à Amiga Dream ainsi que l'estime de toute la communauté Amiga francophone ! Envoyez vos jeux, utilitaires, musiques, démos (sans oublier un petit mot avec vos coordonnées nous autorisant à mettre le programme sur la disquette) à Dream/Rubrique disquette, 19, route de Vaugirard 92190 Meudon.

en hausse

▲ Electronic arts
Le géant américain, malgré une baisse sensible de son chiffre d'affaires (79,5 millions de dollars à 74,2) a presque doublé ses profits sur l'année 1993.

▲ Nintendo
Nintendo vient d'obtenir un contrat juteux avec la compagnie aérienne Cathay pacific pour l'installation de 5 000 consoles Snes à bord de ses avions.

▲ Disney
Les personnages de Disney se négocient bien dans le monde de l'informatique. Après *Lion king* chez Virgin, Disney vient de vendre les droits de trois de ses héros à Microsoft.

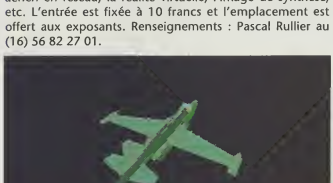
▲ Silicon graphics
Silicon graphics a annoncé la sortie d'un nouveau super-ordinateur autorisant une manipulation plus rapide des images 3D. Le *Power onyx* aura une puissance de 3,6 gigaflops. Les configurations disponibles s'échelonnent, en fonction du nombre de processeurs, de 500 000 francs à 3,5 millions de francs... histoire de rêver.

Vous savez quelque chose que nous ignorons ? N'hésitez pas à nous appeler au 46 23 90 48 ou à nous passer un petit fax au 46 26 84 00.

Simulation, le salon

MANIFESTATION

Le Bugss (pas Buggs), club informatique de la région bordelaise très actif dans le domaine de l'Amiga, organise un forum de la simulation le 5 novembre à Pessac (5 kilomètres de Bordeaux) au château de Camponac, salle de Cuvier de 10 à 19 heures. La manifestation abordera tous les thèmes de la simulation informatique, tel que le combat aérien en réseau, la réalité virtuelle, l'image de synthèse, etc. L'entrée est fixée à 10 francs et l'emplacement est offert aux exposants. Renseignements : Pascal Rullier au (16) 56 82 27 01.

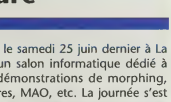


Tornado.

Salon sur Indre

MANIFESTATION

L'association Pixel art a tenu le samedi 25 juin dernier à La Riche dans l'Indre et Loire un salon informatique dédié à l'Amiga. Au programme : démonstrations de morphing, digitalisations vidéo et sonores, MAO, etc. La journée s'est terminée par un concours de graphisme sur Amiga 500 (choix du logiciel laissé à la discrétion des utilisateurs) remporté par Jean-Pascal Daynac, Lisa Balayn, Bruno Le Gallou et Constantin Maschas.



More Better bouse

MAUVAIS GOUT

Vous aimez le mauvais goût ? Better concepts Inc, après un CD sexy qui a donné mal au coeur à plus d'un utilisateur de CD-32, annonce le *Hilarious bodily noise package* pour Amiga (en français la "collection hilarante de bruits corporels") qui, d'après la société américaine "*vous fera tellement rire que vous en mouillerez votre pantalon*". On attendait vraiment ça d'un logiciel... Sur cinq disquettes, vous trouverez des digitalisations de renvois (gras et secs), prouts divers, éternuements, toussotements, rires, mouchements, gargarismes... Better concepts Inc, 10 Mandon Terrace, New City, NY 10956, USA.

La vie en Blue (ribbon)

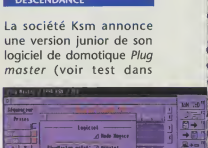
GOOD NEWS

"*J'encourage les utilisateurs à tirer le maximum de leur Amiga. Notre support mutuel assurera un futur radieux à la machine*". Tels sont les mots de Melissa Jordan-Grey, la présidente de Blue ribbon software, éditeur de *Bars'n'pipes*. Melissa, j'aime quand tu me dis ça.

C'est Plug

DESCENDANCE

La société Ksm annonce une version junior de son logiciel de domotique *Plug master* (voir test dans



Plug master.

Dream n°9). Le système permet de gérer de manière autonome la mise hors tension ou sous tension de votre matériel électrique à partir de votre Amiga : simuler votre présence pendant une absence, allumer le chauffage ou le lave-linge aux heures creuses, etc. A la différence de la version pro qui fonctionne avec toutes les prises de votre domicile, la version junior est livrée avec six prises directement reliées à l'Amiga. Son prix est inférieur à 1 600 francs. Renseignements auprès de la société Zed au (1) 39 22 40 21.

Tour infernale

LE RETOUR

Maxis, le spécialiste des simulations arrive en force avec trois nouveaux produits. La *Sim collection* (Amiga, Pc et Mac) est un coffret comprenant *Simcity, Simlife* et *Simant*. Simtown (simulation de village en français) est une version "light" de *Simcity* destinée aux 8-12 ans. Enfin, *Simtower* est un nouveau grand produit où il vous faudra gérer la construction et le fonctionnement d'un gratte-ciel...

Diversification

VPC

Frédéric Le Nouveau, un gentil lecteur de Phalsbourg nous a fait parvenir quelques pages d'un catalogue allemand de vente par correspondance... Il y a de cela un an, la rédaction avait pu découvrir en avant-première le look de la CD-32 grâce à la parution d'une photo de la console dans ce même catalogue. C'est donc avec intérêt que nous avons jeté un coup d'oeil aux pages dédiées à Commodore, pour y découvrir... des répondeurs téléphoniques, des téléphones, et des machines à écrire et même des poubelles broyeuses. Commodore reviendrait-il à sa spécialisation d'origine pour pallier au passage à vide (très momentané) de l'Amiga ?

Commodore C-5500.

Commodore Style 12.

Langues sans frontières

TRAITEMENT MULTILINGUE

La société israélienne Harmonysoft vient de lancer le seul traitement de textes multilingue pour Amiga. Surpris par cette production orientale ? Vous ne devriez pas... On dit souvent qu'il y a plus de programmeurs informatiques à Tel Aviv qu'à n'importe quel autre endroit du monde (sauf peut-être à San José, le coeur de la Silicon Valley). Michael Haephrati, le créateur de Rashumon III, indique que le logiciel, outre les fonctions classiques de mise en page, accepte tous types de fontes et permet l'écriture de droite à gauche ou de gauche à droite... Configuré pour l'hébreu, le programme s'adapte parfaitement aux autres langues. Il autorise l'insertion d'images en 256 couleurs, la création de tableaux, l'import/export de fichiers Postscript ainsi que les scripts Scala lingua. HarmonySoft, 69 Jabotinsky Strasse, Givatayim 53319, Israël.

Festival VF

LICENCE ES EXCLUSIF

France festival distribution vient d'acheter les licences d'exclusivité des produits Amiga suivants, désormais disponibles en version française complète enregistrée : *Dirwork 2 V2.1, GP Fax version V2.34, GoldEd V0991* et *TextPlus Professional V5.02*. Par ailleurs, la société ouvre, à partir du premier septembre, une hotline destinée à résoudre tous vos problèmes techniques et à vous renseigner sur les produits de la société : (16) 93 14 16 65 de 13 à 21 heures.

Evasion

CONFUSION

A ne pas confondre avec le logiciel de gestion édité par la société Mega informatique, *Gestion de stock et facturation* est un logiciel de la société Evasion. Terminé depuis déjà quelques mois, *GS&F* a largement fait ses preuves. Livré dans une petite mallette accompagnée d'une documentation d'une soixantaine de pages, l'existence de ce programme comble enfin un manque important dans la logithèque professionnelle de l'Amiga. Edité par Evasion (St Etienne).

Gestion de stock et facturation.

en baisse

▼ **Mad**
L'un des grands revendeurs français, Mad, vient de déposer le bilan, laissant les utilisateurs de *Wordworth* dans la peine...

▼ **Spectrum holobyte**
Suite au rachat de Microprose l'année dernière, la société américaine vient d'annoncer des pertes nettes de plus de 55 millions de dollars.

▼ **New horizon software**
La société texane New horizons (*Prowrite* sur Amiga) vient de fermer ses portes. Un coup dur pour les utilisateurs professionnels de la machine.

▼ **Lemmings**
Psygnosis aurait proposé à Sony d'adapter *Lemmings* sur la future console PSX. Sony aurait apparemment répondu "non"... Le jeu ne serait-il pas assez élaboré ?

Copyright interdit

PIRATE

En Angleterre, plusieurs sociétés de domaine public ont hérité d'un avertissement de la Fast (Fédération contre le piratage informatique) pour distribution illégale de logiciels. Quelques sociétés vendent en effet des émulateurs Commodore 64 ou ZX Spectrum pour l'Amiga... Jusque-là rien d'illégal puisque ces programmes sont du domaine public. Le bât blesse quand on sait que ces émulateurs sont livrés avec une série de jeux commerciaux de sociétés comme Ocean ou US gold. Dans la pratique, il est vrai que le dommage est minime, les logiciels ZX Spectrum n'étant strictement plus vendus, mais légalement les éditeurs peuvent considérer cette distribution publique comme un viol de copyright... Ocean a déjà fait savoir son mécontentement.

Vivre vite

RAPIDO MODEM

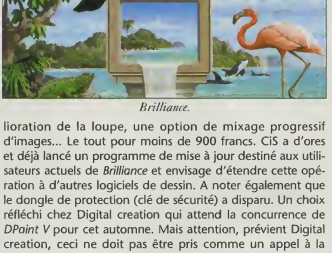
Duchet computers nous annonce la disponibilité, en plus des fax-modems à 14 400 et 19 200 bauds, de fax-modems "very fast" à 28 800 bauds (14 400 en mode fax). En mode 28 800, le taux de transfert de fichiers compressés (Zip, Lha, etc) correspond à une vitesse moyenne de 3 200 caractères par seconde. Dans le cas de fichiers non compressés, des vitesses bien supérieures sont atteintes. Comptables Pc et Amiga, ces modems au standard Hayes ne nécessitent aucun réglages et sont compatibles avec les principaux logiciels domaine public et commerciaux. Disponible pour moins de 2 500 francs chez Duchet (Angleterre), tél : 19 44 291 625 780.

Le Fax-modem "very fast".

Brilliance 2.0

ENCORE PLUS BRILLANT

CiS, importateur exclusif des produits Digital creation pour la France annonce la disponibilité de l'édition française du logiciel de dessin *Brilliance 2.0* pour Amiga. Parmi les nouvelles fonctionnalités signalons une vitesse accrue, une amélioration de la loupe, une option de mixage progressif d'images... Le tout pour moins de 900 francs. CiS a d'ores et déjà lancé un programme de mise à jour destiné aux utilisateurs actuels de *Brilliance* et envisage d'étendre cette opération à d'autres logiciels de dessin. A noter également que le dongle de protection (clé de sécurité) a disparu. Un choix réfléchi chez Digital creation qui attend la concurrence de *DPaint V* pour cet automne. Mais attention, prévient Digital creation, ceci ne doit pas être pris comme un appel à la copie illégale, *"nous n'hésiterons pas à arrêter tout futur développement sur Amiga"* si le piratage sévit. Ces futurs développements comprennent, entre autres, *DCTV Paint.*



Brilliance.

Colonicivilazation !

LOI DES SÉRIES

Sid Meier, l'un des grands du monde du jeu vidéo, annonce *Colonisation*, une suite au très célèbre god-game *Civilization*. Bientôt chez Microprose.

A.B.E. L'INCONTOURNABLE 690 FF

Pour tout réparer, modifier, éditer, protéger, calculer, lire, comprendre, transformer... Seules les destructions du matériel lui résistent encore !

Nouveau

Vos disquettes, disques durs, utilitaires, jeux et démonstrations sauront vous en remercier, et en plus, A.B.E. est en perpétuelle évolution :

Amiga Revue news, version 3.054 : un superbe logiciel... fantastique. Mieux qu'un éditeur qu'un réparateur de disques, c'est aussi un véritable interpréteur... Enfin la compréhension à portée de main... pour le débutant et pour le pro.

Amiga News test, version 3.055 : sans aucun doute le meilleur réparateur et le meilleur éditeur de disques... aucun autre réparateur n'avait pu réparer mon disque dur... Il y a beaucoup trop de fonctions pour tout décrire ici... et c'est d'un emploi très simple.

Amiga Dream test, version 3.056 : son manuel est une véritable bible sur tout ce qui concerne les disquettes et les disques durs... A.B.E. est un véritable bistouri... on comprend enfin tout ce qu'on fait sur un fichier... Programmeurs, réparateurs, joueurs, tricheurs... (tous) devront se plonger inévitablement dans l'univers d'A.B.E.... Bidouillage, tritouillage, tout est possible... un utilitaire très puissant.... Les possibilités d'A.B.E. sont immenses.

Amiga Concept face à face, version 3.057 : tous les autres logiciels (...) sont largués par A.B.E ... Ultra puissant, A.B.E. éjecte ses concurrents... Son plus grand intérêt est qu'il est si bien conçu qu'on comprend enfin tout ce qu'on fait... et qu'on n'en finit pas d'apprendre avec beaucoup de plaisir... A.B.E. a été le seul à pouvoir réparer la disquette... Bon point, A.B.E. est très simple d'utilisation... à l'inverse des (...) autres qui travaillent en secret... Par sa facilité d'utilisation, par son ergonomie "efficace" et par son caractère éducatif, A.B.E. surpasse ses concurrents.

(1) Nous rachetons QuarterBack 150 FF ou DiskSalv 25 FF pour toute acquisition d'A.B.E. jusqu'au 10 septembre 1994

10 H - 17 H
Téléphone
73.93.77.31
Fax/Modem
73.3+.07.57

AMOS
BIBLE
GFA
WB

Nouveau

Nouveau

ADFI
Résidence les Cottages
53, rue André Theuriet
F-42100 ST-ETIENNE - TERRENOIRE

MAÎTRISE DE L'AMIGA

Entièrement en français et abondamment commentés, nos cours sont constitués de dizaines de disquettes sources pleines à craquer qui vous apprendront toute la programmation élégante et professionnelle du système Amiga (utilitaires, jeux, démos). Pour atteindre la maîtrise totale.

JENNIFER AMOS : ce 5 disquettes. Comprend aussi les dernières roses à jour 1.36 avec toutes leurs syntaxes et leurs explications (en français évidemment). 240 FF*.

MISE À JOUR AMOS PRO : la dernière mise à jour précédant la sortie du compilateur. 45 FF*.

LA BIBLE CORRIGÉE : l'important travail de correction des codages de ce livre Amiga. 90 FF*.

ANNABELLA GFA : en 8 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications (en français) de la dernière version du GFA 3.52 et du compilateur 4.0. 390 FF*.

WORKBENCH & SYSTÈME 3.0 : toutes les bases nécessaires au bon fonctionnement de votre Amiga : Interface, Ecran, Workbench, Fenêtre, Menu, Guide de style, Réglage des écrans, Création de fonts, Création d'icône pour les fichiers ne supportant pas d'icône, Recherche d'occurrence, Recherche de fichiers, Trucs et Astuces, Sources, ... Cours multimédia avec de nombreux sources et conseils. 160 FF.

LE STYLE AMIGA : tout ce qu'il faut savoir sur l'utilisation et le standard des logiciels fonctionnant sur Amiga. Agencement des écrans, Fenêtre, Menu, Gadget, Icône, Couleur, Police, Ergonomie, Sources, Cours multimédia avec de nombreux source et conseils. 160 FF*.

L'intégrale de Pierre Philippe Lannuy 1600 FF au lieu de 2075 ! Tout ci-dessus (25 disquettes + manuel + coffret) + Urgent.

* **Réduction** : **80 FF** si vous indiquez le classement de vos 4 revues Amiga préférées avant le 10-09-94.
* **Mise à jour A.B.E. 3.060.A** : Envoyez les originaux + version 1.0 = 420 FF. 2.0 = 320 FF. 3.0 à 3.056 = 220 FF. Version 3.057 à 3.059 = 90 FF + les 3 disquettes PathDomain 1, PathDomain 2 et Programme.

* **Frais de gestion** : France européenne par envoi lent 30 FF ou normal 40 FF. DOM-TOM lent 40 FF ou par avion 90 FF. Etranger lent par voie postale postal 40 FF lent par chèque bancaire en francs français 90 FF, supplément de rapidité étranger 10 FF.
* **ENVOI URGENT** : **100 FF** : Envoi contre-remboursement (obligatoire) ou à la validation de votre appel.

P... 5 ans !

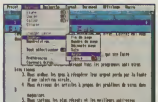
ANNIVERSAIRE

Alors que Dream fêtera bientôt son premier anniversaire, *Amiga format* arrose sa cinquième année. Référence européenne en matière de presse Amiga, le géant

anglais est apparu pour la première fois en juin 1988 sous le nom de... *St Amiga format* avec une disquette au double format. Ce n'est qu'un an après que le véritable *Amiga format* voit le jour (en parallèle avec *St format*) : 116 pages et une disquette avec la démo du jeu *New zealand story*. Le bilan ? 62 numéros, 12 800 pages, 3 840 000 mots, 1 240 jeux testés, 310 logiciels pros étudiés... Ceux que cela intéressent ne seront pas surpris d'apprendre que Future publishing, l'éditeur, a pu, grâce à ses titres Amiga, bâtir un empire de 30 titres (d'*Amiga CD-32* à *Caravan plus* en passant par *PC gamer* et *Future music*).

Sombre horizon

NO FUTURE ?



Quickwrite.

La société texane New horizons software vient de fermer ses portes. Impliquée depuis 1986 dans la création de produits pour Amiga (*Prowrite*, *Quickwrite*), la société avait récemment racheté Central coast software (*Quarterback*, *Quarterback tools*). Aucune société n'a pour l'instant annoncé son intention de racheter les droits des logiciels de la défunte.

Paradis artificiels

CD

En accord avec la société Asimware innovations, Someware devient distributeur exclusif de leurs principaux produits pour Amiga : *AsimCDFS* et *Texture heaven I* et *II*. *AsimCDFS* est un CD qui, utilisé avec un quelconque lecteur CD du marché, permet de lire les CD-audio, les CD-photo (les images peuvent ensuite être sauvegardées au format IFF 24 bits) et d'accéder aux fichiers des CD-Rom Amiga, Mac et Pc. Utilisable à la souris et livré avec les disquettes du domaine public Fish 1 à 900. *Texture heaven* sont des CD contenant respectivement 300 et 164 textures IFF 24 bits et 8 bits pour les logiciels de 3D (*Lightwave*, *Imagine*, *Aladdin*...) et de présentation. Someware, Anor.

Basic instinct II

OU EST SHARON STONE ?

Hisoft annonce la version II de son basic pour les utilisateurs professionnels et débutants. Compatible avec les systèmes 1.3 à 3.1 de l'Amiga, le programme dispose d'un débogueur "*moderne qui autorise un haut degré de conversion entre les machines*" (dixit le communiqué). Les commandes graphiques permettent d'exploiter les puces AGA. L'archi-suprématie du *Blitz basic* en matière AGA est enfin remise en cause... HiSoft, Bedford, Angleterre.

Adfi a des idées

NOUS AUSSI !

Artiodactyl France informatique annonce la disponibilité d'un "cours multimédia" sur l'interface graphique de l'Amiga. Aviez-vous remarqué que toutes les applications (ou presque) ont un premier menu prénommé "Projet", que les gadgets de réduction de fenêtre ou de changement d'écran sont à la même place, etc. ? Toutes ces règles de présentation et d'utilisation sont réunies dans le *Guide de style*, logiciel fonctionnant sous Amiga-guide. Concocté par Pierre Philippe Launay, créateur d'*Abe*, *Guide de style* s'adresse autant aux débutants qui souhaitent comprendre de manière instinctive le fonctionnement de tous les logiciels qu'aux programmeurs qui veulent respecter les règles d'ergonomie mises en place par Commodore.

Ni lent, ni amateur

DONC, VITE ET PRO

Vitepro, société en pleine expansion annonce pour septembre la francisation de neuf produits professionnels pour l'Amiga : *Aladdin 4D*, *AnimWorkshop 2*, *ADOrage*, *Panorama 3.0*, *ImageMaster R/t*, *Outil A4D*, *Forge*, *Essence I & II*. Ces deux derniers titres sont des bibliothèques de textures comprenant respectivement 66 et 200 textures algorithmiques, dont plusieurs supportant l'alphachannel pour les transparences. Ces textures sont compatibles avec *Imagine* versions 1.1 à 3.0. Signalons également que *Panorama* est un programme de conception de paysages. La précision atteinte est exceptionnelle grâce à un grand nombre d'options : lever/coucher de soleil, eau, brume, cascade, arbre et végétation... Vu chez Vitepro (Vanves).

Maître Capello

ERRATUM

Suite à l'article sur *OctaMed 5.0* paru dans Dream de juillet-août, France festival distribution nous demande de souligner que le terme "tutoriel" est bien conforme à la langue française par un arrêté du 30 mars 1987 relatif à l'enrichissement du vocabulaire informatique. "Tutoriel" est ainsi la traduction de l'anglais "tutorial" c'est-à-dire un guide de présentation et d'initiation à l'utilisation d'un ensemble de notions, d'un logiciel, d'un matériel, etc.

AGENDA

◆ ECTS
4-6 septembre 1994
London Design Center, Londres, Angleterre.
La référence en matière d'informatique ludique tous formats.

◆ Virtual Reality User Show
15 septembre
London Novotel, Londres, Angleterre.
Le salon des utilisateurs de la réalité virtuelle.

◆ Live '94
20-25 septembre 1944
Earls Court, Londres, Angleterre.
L'équivalent européen du CES américain pour découvrir les loisirs de demain.

◆ San Diego Computer Fair
22-25 septembre 1994
San Diego, USA.
La fête de l'informatique à San Diego.

◆ All Formats Computer Fair
9 octobre 1994
Tolworth Recreation Center, Surbinton, Angleterre.
La fête de l'informatique à Surbinton.

◆ BBC Big Bash
6-9 octobre 1994
Nec, Birmingham, Angleterre.
Grand messe du jeu vidéo et de la réalité virtuelle.

◆ Future Entertainment Show
26-30 octobre 1994
Earls Court, Londres, Angleterre.
Le plus grand salon de jeu vidéo en Angleterre.

◆ Forum de la simulation
5 novembre 1994
Salle de Cuvier, Château de Camponac, Pessac, France.
Salon dédié à la simulation organisé par le Bugss.

Klik and play

COPINAGE

Au dernier CES de Chicago, Europress a annoncé l'arrivée imminente de son prochain titre *Klik & play*. Une annonce qui a fait sensation puisque les créateurs de ce nouveau logiciel de programmation sont Yves Lamoureux et François Lionet (collaborateur et néanmoins bon pote de la rédac), ayant déjà à son actif l'un des logiciels les plus vendus sur Amiga : *Amos*. Dédié aux Pc, *Klik and play* permet de créer des jeux très élaborés d'un simple clic de souris (comptez cinq minutes pour un remake d'*Invaders*). L'ensemble est livré avec des jeux pré-programmés démontrant les impressionnantes capacités du logiciel ainsi que des centaines de décors, sprites, animations et sons. Il semblerait qu'une version Amiga soit également sur le feu...

Cannon fodder II

PATIENCE !

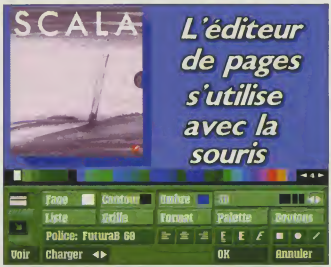
Alors que la première version de *Cannon fodder* (le 101e jeu de notre hors-série) se fait un peu attendre du côté de la CD-32, Virgin a officiellement annoncé la mise en route de *Cannon fodder II*, toujours réalisé par la brillante équipe Sensible. Le temps de donner les dernières touches aux *Sensible golf* et ils s'y mettent...

Cannon fodder II.

Scala super star

SHOPPING

Un immense mur d'écrans vidéo pilotés par un magnétoscope Panasonic et un Amiga 4000 tournant sous *InfoChannel* vient d'être installé dans le plus grand centre



Scala, un bon choix.

commercial de Jérusalem. Le mur fait face à un ensemble de restaurants et diffuse en continu des publicités. Développé par la société israélienne Elbit, ce système est le premier d'une série d'applications équivalentes bientôt implantées dans tout le pays.

The way of light

LIGHTWAVE

Après l'avoir vendu à plus de 10 000 exemplaires en configuration *Video toaster*, Newtek décidait il y a quelques mois de commercialiser une version indépendante de son logiciel d'images de synthèse *Lightwave* pour Amiga. CiS, importateur exclusif de Newtek en France, annonce que la version 3.5 de *Lightwave* pour Amiga est désormais disponible pour 4 990 francs. Par ailleurs, Newtek vient de profiter de l'ouverture du Siggraph d'Orlando aux USA pour dévoiler sa stratégie de développement autour de *Lightwave*. Newtek a confirmé ne pas envisager de stopper le développement de ses produits Amiga et proposera dans le courant de l'automne *Lightwave 4.0* en version Amiga, Silicon graphics, Pc Windows et Windows NT pour un prix n'excédant pas 10 000 francs. Un programme de mise à jour particulièrement attractif permettra aux utilisateurs de la version actuelle d'acquérir *Lightwave 4.0* pour la plate-forme de leur choix pour 2 000 francs environ. Rappelons que *Lightwave* est le logiciel d'images de synthèse le plus répandu au monde, qu'il est utilisé par la quasi-totalité des chaînes câblées aux USA et au Japon et qu'il a récemment été utilisé pour produire des séquences animées pour les séries *SeaQuest, Babylan V, Star trek the next generation, Robocop...*

Au nom des logiciels

PIRATAGE

Alors que la Fast (Federation against software theft) était jusqu'à maintenant la seule entité en Angleterre à poursuivre les pirates, l'Elspa (European leisure software publisher association) vient de créer un département anti-pirates doté de moyens importants pour poursuivre les spécialistes de la déprotection et de la revente de logiciels, en particulier sur les BBS européens. Dans la foulée, l'Elspa a annoncé une grande opération de lobbying auprès du Sénat anglais pour l'amélioration de la législation sur les droits des logiciels. Une nécessité quand on sait que la version beta de Chicago, le prochain système de Microsoft, traîne depuis quelques temps sur les serveurs pirates anglais. D'après la Fast, les pertes dues aux piratages sont estimées à 3 milliards de francs par an.

Un Ocean de produits !

ACTIF

Vous bavez devant la floppée de titre qu'Electronic arts prépare pour les Pc ? Et bien remerciez Ocean, car la société anglaise vient de signer un contrat d'adaptation de plusieurs titres sur Amiga, Amiga AGA et CD-32. Au programme des festivités : *Skitchin'* (course en roller-skate), *Jungle strike* (la suite du célèbre *Desert strike*), *NHL hockey* et *Mutant league hockey* (ce dernier étant largement plus sanglant que le premier), *PGA european tour* (simulation golfique) et *Shaq fu* qui, malgré la présence de la star (digitalisée) *Shaquille O'Neill*, n'est pas un jeu de basket comme annoncé prématurément, mais un beat'em up de grande classe. Un seul mot de Paul Patterson, directeur des ventes chez Ocean, suffira à rassurer la communauté Amiga : "*nous pensons qu'il est important de montrer clairement au public Amiga que nous continuerons à les soutenir avec de nouveaux et grands produits aussi longtemps que le marché restera actif*". Vous l'avez compris, il nous faut rester actif !

He looks like lunettes

MODE

Pour compléter votre look de diva des salles de jeux, la société anglaise Gepro vient de créer des lunettes anti-radiations électromagnétiques. Spécialement conçues pour les grands joueurs sur borne d'arcade ou les personnes habituées aux moniteurs informatiques, ces lunettes réduisent de 99% les émissions dangereuses...

L'Amiga, toujours en forme

TENIR

En juin, et malgré une conjoncture plutôt difficile pour la machine, l'Amiga n'a pas faibli. En Angleterre, la part de la machine sur le marché des logiciels se taille toujours la part du lion avec 21,6%. Côté CD, la console CD-32, en tête jusqu'en mai, s'est récemment faite dépasser par le Pc CD-Rom, mais conserve tout de même 34,9% du marché.

France-Festival-Distribution

Tous Les Meilleurs DP Traduits en Français. C'est Tellement Plus Agréable!

Ne perdez plus de temps avec des DP en VO si durs à comprendre et à installer. Sur chacune de nos disquettes, nos traductions, nos conseils et nos astuces vous garantissent une parfaite prise en main des DP internationaux les plus sophistiqués.

***Utils#25*:** Véritable laboratoire d'icônes, ce disque contient notre VF de Iconian sublime éditeur d'icônes AGA hyper puissant avec possibilités d'ajouter du texte avec ombrages sur vos icônes. Reconnaît tous les types d'icônes du Sys3.0 y compris les AppIcons! Idéal par ex pour personnaliser et améliorer toutes vos icônes! *Utils"25* en VF: 100 FF TTC et envoi compris.

***Utils#24*:** Contient notre VF de XPK qui est le compacteur archiveur le plus universel que l'Amiga ait connu. XPK est en effet un Multi-Compacteur c'est à dire qu'il sait traiter la quasi-totalité des formats de compactages actuels tout en permettant de sélectionner le format dont vous avez besoin. Il est tellement puissant et évolué qu'il réduit véritablement PowerPacker à l'ère Préhistorique! Nos longues traductions vous permettrons d'exploiter cet ensemble XPK au maximun de ses possibilités. *Utils#24* en VF: 100 FF TTC et Frais d'envoi compris

***Utils#23*:** Disque entièrement consacré à l'amélioration du Hardware de votre Amiga. avec nos VF de PowerDATA qui surpasse PowerPacker en permettant un compactage décompactage automatique et transparent pour l'utilisateur ainsi que notre VF de PowerCache qui crée des tampons dynamiques pour accélérer tout votre système. Maîtrisez également vos Amiga avec nos VF de XOper, de ScreenX3.0 et du Manuel du Hardware AGA tout en VF! Tout ceci est réuni sur cette compilation dénommée *Util#23* en VF pour 100 FF TTC et envoi compris.

***Utils#22*:** Ce disque est entièrement consacré au morphing (transformation) d'images avec nos VF de TSMorph et de VMorph deux superbes logiciels de Morphing. Nos longues traductions (plus de 200Ko) vous seront indispensables pour pouvoir utiliser pleinement ces programmes tant ils sont puissants et sophistiqués. Nécessite au moins 2Mo de Ram car le Morphing est très consomateur de Ram . Ce disque *Utils#22* est disponible en VF au prix de 100 FF TTC.

***Utils#21*:** Contient la toute nouvelle version de SKick V3.43 que nous venons intégralement de retraduire. Permet enfin en quelques secondes et pour tous les possesseurs de Système 2.0 (ou 3.0) de modifier toutes les adresses de ces nouveaux systèmes afin de redevenir totalement compatible avec les anciens systèmes 1.2/1.3. Il convient parfaitement à tous les nouveaux Amiga: 500+, 600, 1200, 3000, 4000, ou encore aux 2000 ou 500 qui ont été reconvertis aux Systémes 2.0 ou 3.0. Contient Ègalement nos VF deDiskSalv211 et Degrader. Tout cela est réuni en VF sur cette disquette *Utils#21* au prix de100 FF TTC et frais d'envoi compris.

***Utils#20A&B*:** Entièrement consacré à l'amélioration des Systèmes 2.0 & 3.0 ce kit contient nos VF de MagicMenu utilitaire très puissant qui simplifie extraordinairement les accés aux menus et fonctions du système, ainsi que nos énormes VF de la KD-Freq Library et de la ReqTool Library, bibliothèques qui améliorent de façon remarquable tous les requesters du Système. Les docs programmeurs sont également fournies en VF. Tout cela est disponible sur ce kit de 2 disquettes dénommées *Utils#20A&B* au prix de 150FF TTC et envoi compris.

***Utils#19*:** Destiné au Titrage Vidéo ce disque contient notre VF de Inscript un superbe logiciel de titrage avec de multiples effets spéciaux tel que l'ombrage de vos titres ou encore le mixage avec vos images IFF si bien qu' il sert également à la production d'écrans complets pour réaliser de la vidéo intéractive. Nos longues traductions vous seront indispensables pour exploiter pleinement les innombrables possibiliés de ce logiciel. De trés belles fontes Noires et Couleurs sont également incluses. *Utils#19* est disponible en VF pour 100 FF TTC et envoi compris.

***Utils#18*:** Contient nos Versions Françaises de AmigaGuide et Installer ces deux logiciels sont devenus indispensables pour toute bonne utilisation des Systèmes 2.0 ou 3.0: AmigaGuide permet de créer et de visualiser les documentations de façon intéractive sous forme d'HyperTexte ce qui est particulièrement élégant et pratique si bien qu'il est désormais le standard de visualisation des docs et des aides en ligne des Sys 2.0 et 3.0. Installer est quant à lui, devenu le standard de gestion des scripts d'installation pour votre système. Nos longues traductions vous permettront d'exploiter enfin au mieux ces deux grands utilitaires des Systémes 2.0 et 3.0. Tout cela disponible sur *Utils#18* en VF pour 100 FF TTC et envoi compris.

***Utils#17*:** Tout spécialement consacré à la Musique sur Amiga avec nos VF de SmartPlay et de EdPlayer deux superbes joueurs de musique multiformat permettant d'innombrables effets speciaux. Nos longues traductions vous seront d'un grand secours vu les sophistications extrêmement nombreuses de ces logiciels. Des exemples de musiques sont également fournis sur ce disque afin que vous puissiez utiliser immédiatement tout cela. *Utils#17*: 100 FF TTC.

***Utils#16*:** Indispensable pour toutes vos conversions de formats d'image, ce disque contient notre version française de la toute nouvelle version de ViewTEK 2.1 avec également notre VF de Rend24 nouvelle version 1.5. Avec ces utilitaires vous pourrez enfin visualiser directement en mode HAM8 toutes vos images 24 bits qu'elles soient au format IFF 24 bits ou JPEG ou même au format PC GIF et bien sûr vous pourrez convertir ces images 24bits ou JPEG au format HAM8 et réciproquement. *Utils#16* en VF pour 100 FF TTC (frais d'envoi compris).

***Utils#15*:** Un disque exceptionnel pour tous les possesseurs de Sys 2.0 (ou 3.0) puisqu'il contient nos VF intégrales de ToolManager 2.1. SuperDuper2.02: le meilleur copieur de disquette du DP, et YAK1.5: puissant SunMouse pour Sys2.0. En plus des traductions, des exemples d'utilisation pour ToolManager2.1 sont également fournis avec une installation trés facile dans votre disque dur vous permettant de pouvoir utiliser TM2.1 quelques secondes seulement aprés avoir chargé ce disque! TM2.1 permet de décupler la puissance des WB2.0 ou 3.0 en y ajoutant d'admirables barres d'icônes ou docks avec possibilités d'animations et de bruitages! Tout cela réuni en VF sur ce disque *Utils#15* pour 100 FF TTC et envoi compris.

AFont4.1 et WBFed1.1: Deux superbes éditeurs de fontes disponibles en Version Française complète au prix de 150 FF chacun. AFont permet l'édition des fontes Amiga ou PC jusqu'à de trés grandes tailles (256) et avec de nombreux effets spéciaux tels que symétries, rotations, mise en italique variable pour tout Système Amiga. WBFed lui est complémentaire en étant plus particulièrement spécialisé dans l'édition de fontes en couleurs des Sys 2.0 (ou 3.0). Il est d'ailleurs fourni avec de nombreuses et superbes fontes en couleurs. WBFed nécessite donc les WB 2.0 ou 3.0 uniquement. Prix AFont4.1: 150 FF TTC. WBFed: 150 FF TTC. (Envoi inclus).

***Virus#1*:** Cette disquette contient une compilation des meilleurs anti-virus actuels pour tout Amiga: Vous y trouverez nos toutes dernières VF de Virus Checker 6.41, BootX, LVD et VirusZ3.07. Au total de quoi reconnaître et traiter plus de 400 virus avec l'assurance d'avoir enfin des manuels traduits en bon français vous évitant toutes erreurs de manipulation. Tous cela est réuni sur cette disquette *Virus#1* en VF au prix de 100 FF TTC. (Frais d'envoi compris).

***HD#01*:** Ce disque contient une compilation des meilleurs utilitaires pour disque dur avec nos VF de DFrags, LHarcA, NoErrors, Whereis, Broserll et KwikBackup qui est un programme de sauvegarde (Backup) si rapide et facile à utiliser que ces Backups cessent enfin d'être un cauchemar. Tous ces utilitaires sont donc réunis en VF sur *HD#01* au prix de 100 FF TTC.

***HD#02*:** Suite de *HD#01*.Vous trouverez ici nos VF de ReOrg V3.1 (un puissant optimiseur de disquettes et disques durs), de HDClick, AHDM et qui sont de superbes gestionnaires de disque dur, notre VF de LHA qui est actuellement le meilleur archiveur de données disponible sur Amiga ainsi que la VF de ABackUp4 .1. Tout cela en VF sur HD#02 pour 100 FF TTC.

F.F.D C'est Aussi de Très Nombreuses Exclusivités Commerciales En Français:

GOLD-ED PRO 099 VF: Version Française enregistrée complète de ce sublime éditeur de texte avec plus de 100 fonctions entièrement reconfigurables dont un Couper/Coller unique sur 3 tampons et des fonctions de repliage/dépliage du texte apportant un confort inconu jusqu'ici sur Amiga! Prix: 250 FF TTC sans manuel imprimé, ou encore 300 FF TTC avec manuel imprimé et relié. Manuel Imprimé Relié (de la VF 099) seul: 120 FF TTC. Envoi compris dans tous les cas.
PowerCopy Pro VF: Copieur avec module externe pour sauvegarder tous vos jeux avec des centaines de fonctions possibles et 400 formats prédéfinis! Enfin en français!....900 FF.
PCTask2.03VF: Le plus célèbre émulateur PC en version française complète....450 FF.
DirWurk2.1 VF: Le Meilleur Gestionnaire de répertoires jamais vu sur Amiga...720 FF.
OctaMED5.0 VF: Le plus complet des éditeurs de Musiques avec 64 pistes!...450 FF.
Tutorial OctaMED VF: Un ouvrage éducatif sur OctaMED et la Musique sur Amiga...450 FF.
A.M.F.C VF: Le Convertisseur Universel de Formats Musicaux. Très pratique!....200 FF.
Ortho2.15 VF: Kit de Correction Orthographique Française (+ de 350 000 mots!)..150 FF.
EdiCalc VF: Excellent tableur jusqu'à 100 colones et + de 18000 lignes possible!...150 FF.
MandelTourAGA3.0 VF: Encore plus puissant avec routines de calculs 96 et 128 bits!.200 FF.
TUF 2.3 VF: Le Traceur Universel de Fonctions. Indispensable à tous les scientifiques..150 FF.

France-Festival-Distribution: 3 Rue Anatole France
Recommandé: +30F ***Fr 13220 Châteauneuf-Lès-Martigues*** Eurochèque: +50F

Une Époque Formidable

La rubrique des blasés de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Amiga Dream que pour l'informatique.

● **Odorante**

Une employée canadienne s'est faite licencier par son patron car elle sentait la sueur. La jeune femme a attaqué en justice son employeur... et a perdu. Il faut dire qu'elle était vendeuse au rayon parfum d'un grand magasin. Le jugement indique qu'il a été présenté devant la cour "des vêtements sentant le rance et la sueur" qui étaient susceptibles de dissuader tout acheteur.

● **Nue**

Une employée française qui ne supportait pas les soutiens-gorge et portait par la même occasion des chemises transparentes s'est faite licenciée par son patron. Attaqué en Prud'homme, le directeur de la société a réussi à prouver que les excentricités de la jeune femme faisaient considérablement baisser l'efficacité de ses collègues masculins qui n'avaient d'yeux que pour elle. Résultat : le licenciement a été jugé légal.

● **Riche**

La municipalité de Tillou dans les Deux-Sèvres regrette aujourd'hui d'avoir refusé à une vieille dame son dernier voeu : être enterrée la tête vers le couchant. L'honneur d'une telle position étant réservée aux ecclésiastiques, le maire s'y est opposé. De dépit, la vieille dame est partie se faire enterrer dans la commune voisine... et a légué à ce village toute sa fortune, près de trois millions de francs ! ■

On the clock

TIC TAC

La société anglaise Kyte products vient de créer une horloge compacte pour A1200, A600 et A500. Elle permet à l'Amiga de conserver, même éteint, la date et l'heure. Idéal pour ceux qui gèrent leur agenda sur Amiga (par l'intermédiaire d'un agenda électronique comme *On the ball* par exemple). L'horloge s'enfiche sur le port série, mais dispose d'un pass-through permettant le branchement de n'importe quelle autre extension. Disponible avec une série d'utilitaires à un tout petit prix. Kyte products, Avon, Angleterre.

Kickstart 3.1

ALIVE AND KICKING

Le *kickstart 3.1* pour Amiga 500, 2000, 3000 et 4000 (la version 1200 ne devrait arriver que plus tard) est annoncé chez... Village Tronic en Allemagne, en attendant la remise sur pieds de Commodore. Même si la liste officielle des améliorations de cette nouvelle version n'est pas connue, les spécialistes prédisent un support pour lecteur CD-Rom, une amélioration de la compatibilité avec certaines cartes graphiques pour l'affichage AGA, des librairies graphiques plus rapides pour les systèmes AGA et non-AGA et probablement une "akiko.library" autorisant l'émulation du chip Akiko de la CD-32. Une excellente nouvelle pour les utilisateurs de l'*Overdrive CD* qui pourront améliorer encore le niveau de compatibilité du lecteur d'Archos grâce à ce nouveau système.

Des mots qui font mal

SYNONYMES

Le magazine anglosaxon *Wired* fait part dans sa dernière édition d'un détail plutôt croustillant sur le dictionnaire des synonymes de la version allemande de *Word* pour *Windows*. Au mot "exploiteur", le logiciel donne comme synonyme (parmi d'autres) "capitaliste" et au mot "bâtard", le programme indique "employeur"... A noter que la version française de ce même logiciel propose "tonneau" en synonyme de "femme". Les programmeurs marxistes misogynes existent !

Enregistrement

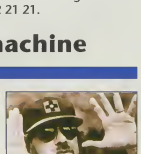
IMAGES

La société RMD à Bandol propose l'enregistrement d'images de synthèse en temps réel. En leur fournissant un syquest formaté MSDOS, Système 7 ou Amigados rempli d'images Pc, Mac ou Amiga (indexées .001, .002, .003, etc.), RMD se charge d'enregistrer directement les images sur cassette Beta, BVU ou HI8. Idéal pour les graphistes souhaitant enregistrer leurs séquences 3D. Renseignements : Jean-Charles Fouché au (16) 94 32 21 21.

Ghost in the machine

JURASSIC SPIELBERG

Interplay vient de racheter les droits du prochain film de Steven Spielberg *Casper*, prévu pour l'été 95. Pour ceux dont l'enfance n'aurait pas été bercée par sa voix fluette, rappelons que Casper est un gentil fantôme de dessin animé. Interplay, par le biais de sa maison mère MCA Universal, se lance donc dès maintenant dans le développement de ce best-seller annoncé. Signalons au passage que le film de Spielberg dispose d'un budget d'effets spéciaux de dix millions de dollars (plus que *Jurassic park*) dont une bonne partie sera dédiée à l'image de synthèse.



Steven Spielberg.

Info ou intox ?

NE CROYEZ PAS CE QUE VOUS LISEZ

Une petite société américaine, Zybrainics, vient de créer un logiciel de génération d'articles sportifs. Destiné aux magazines n'ayant pas les moyens d'envoyer un journaliste dans les stades, le programme demande le nom des équipes, le nom des joueurs, le nom des buteurs et quelques autres statistiques et pond ensuite un article avec un nombre de mots paramétrables. Rassurez-vous, tout reste logique, et Zybrainics assure qu'il n'y aura pas deux articles semblables. Et pour les articles informatiques, vous prévoyez quelque chose ?

FANZINES ET RTC

◆ **Amigazette 83**
Le numéro II d'*Amigazette* est enfin là. Et quel numéro II ! Le nombre de pages, la qualité des articles, la qualité de la repro... tout a augmenté. Au sommaire : une rubrique multimédia, un article d'introduction à l'Amiga, des astuces, de la pratique, de la programmation et même des bons plans ! A noter la présence d'une disquette avec le magazine. Amigazette 83, 872 chemin Mon Paradis, 83200 Toulon.

◆ **Wild graphics**
Wild graphics est une newsletter mensuelle dédiée à l'image de synthèse et aux fractales sur Amiga. Un seul feuillet, mais extrêmement dense et bien mis en page, qui prouve que le sujet est loin d'être épuisé. Au programme du numéro d'août dernier : un dossier sur les "metaballs" (formes créées à partir d'une ou plusieurs sphères dites flexibles... gasp !), des questions/réponses et quelques nouvelles brèves. *Wild graphics*, 6, avenue de la Chasse, 77500 Chelles.

◆ **Fujimag**
Comme ne l'indique pas son nom, *Fujimag* est un fanzine Amiga. Fanzine n'est pas le mot exact puisque le monstre pèse 42 pages grand format ! Le sommaire est plus fourni que celui de beaucoup de "vrais" magazines : dossier, previews, tests, tests de "oldies", top des jeux, démos, DP, concours, courrier, PA... *Fujimag*, c/o Frédéric Pochauvin, 12, allée Jules Ladoumègue, 93 190 Livry Gargan.

◆ **The B software fanzine**
Autre mastodonte des fanzines (25 pages), *The B software* est un nouveau venu sur la scène. Dirigé, écrit, mis en page et envoyé par une seule et même personne, ce fanzine offre un panorama assez juste de toutes les utilisations de l'Amiga : news, tests de jeux, démos, domaine public, tests pros, revue de presse, cours débutants, astuces... Renseignements : Bal Bruce sur le 3615 Adream.

◆ **FTK Mag**
Ftk mag se professionnalise : 20 pages reliées, une maquette travaillée, des articles approfondis et même de la pub. Au sommaire : un article technique sur l'audio-device (n'oublions pas que l'équipe est, avant tout, constituée de musicos), des brèves, du domaine public, des tests pros, etc. Signalons dans la foulée que l'association vient de créer la collection de DP *ProDia*. Destinée aux utilisateurs professionnels, elle regroupe des utilitaires en langue française. Distribuée pour l'instant chez Fds. Fanatik, 117, rue Lambrecht, 59500 Douai.

◆ **Bugssy**
Bugssy n'est autre que la lettre bi-mensuelle du Bugss. Au sommaire ce mois-ci quelques articles techniques mais surtout un hilarant article sur la journée d'un étudiant en informatique. C'était vraiment le bon temps... Bugss, 18, rue des Noyers, 33 600 Pessac.

◆ **MegaDP**
Même s'il s'agit là d'une production d'un de nos lecteurs, *MegaDP* n'est pas exactement un fanzine. Il s'agit en fait d'une collection de logiciels du domaine public. Son auteur nous signale que le sixième volet de la série est consacré aux utilitaires de Denis Gounelle, grand Amigaïste devant l'éternel. Stéphane Carre, 12, rue de Colmar, 59 290 Wasquehal.

Commodore, what's new ?

SOAP-OPERA DE L'ÉTÉ

Cela devient une habitude. Nous attendons la dernière minute avant chaque bouclage pour vous annoncer l'identité d'un repreneur... en vain ! Il semble cependant que nous ayons droit au dernier bouclage dans l'incertitude. David Pleasance, boss de Commodore Angleterre et initiateur d'une offre de reprise appuyée par des fonds anglo-saxons, a en effet confirmé que le nom du repreneur sera officiellement connu avant le Labour day week-end aux Etats-Unis (lundi 5 septembre). Cette date correspond à celle de l'ECTS à Londres réunissant tout le gotha de l'informatique ludique. Favori sur le papier face à Amstrad/ Philips, Samsung et Creative equipement international (le plus gros distributeur Amiga aux Etats-Unis), Commodore Angleterre risque de se trouver en terrain conquis pour annoncer le 5 septembre son succès et exposer sa politique. Pour l'instant, David Pleasance a affirmé vouloir relancer toute la gamme (CD-32, 1200 et 4000) et conserver les vingt ingénieurs américains qui travaillent sur l'Amiga (non plus à West Chester mais à Norristow). D'après les spécialistes, le retard pris dans le processus de rachat est lié aux créanciers de Commodore corp (deux compagnies américaines d'assurance et la société coréenne Daewoo, filiale de Samsung) qui totalisent à elles trois une créance de 48 millions de $ (la dette totale, 145 millions) et qui souhaitent connaître la valeur réelle de la compagnie.

Bible du jeu

BROSSE A RELIURE

La bible du jeu sur Amiga et CD-32 existe, nous l'avons rencontrée... Le *Best of jeux Amiga et CD-32* reprend

les 101 meilleurs logiciels de la saison passée. En prime vous aurez un dossier spécial jeux de foot ainsi que 101 trucs et astuces pour votre Amiga. En kiosque au prix de 45 francs. Achetez-le, ou ça va être votre fête. Dans la foulée si vous voulez vous abonner à Dream, acheter un tee-shirt, un tapis souris, une reliure et faire cadeau d'un demi-million de francs au magazine, n'hésitez pas.

Club Amiga

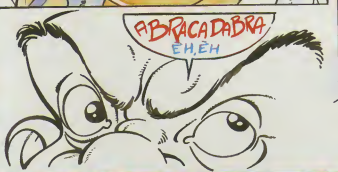
NOUVEAU

Vous rêviez d'un club Amiga sur la région de Toulon ? Voilà qui est fait avec... le Club Amiga. Cette association créée le 1er juin dernier propose de nombreux avantages : tarifs préférentiels sur matériels et revues, avant-premières de logiciels, programmes du domaine public, réalisations graphiques et musicales, formations, démonstrations et tournoi de jeux avec prix à gagner. Renseignements : (16) 94 88 61 45.

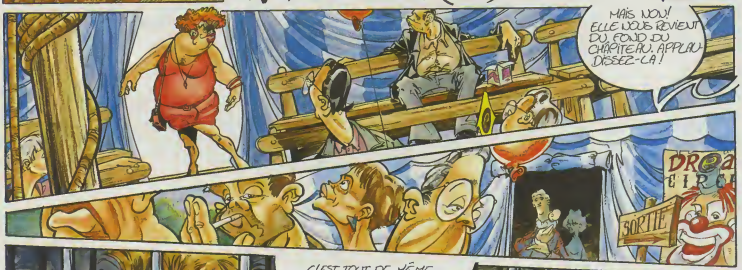
BON AP'

ET MAINTENANT MESDAMES ET MESSIEURS EN CLOTURE DE NOTRE SPECTACLE JE VAIS FAIRE DISPARAITRE SOUS VOS YEUX ...

VOTRE COURAGEUSE VOLONTAIRE SOUS CETTE CAPE DOIT SE LA RECOUVRIR ... ET ...


ABRACADABRA
EH, EH

LA VOICI DISPARUE ...


MAIS NON! ELLE VOUS REVIENT DU FOND DU CHAPITEAU, APPLAUDISSEZ-LA!
SORTIE

C'EST TOUT DE MEME TRISTE DE VOIR CA, PAUVRE PETITE SI JOLIE ET INNOCENTE.
ELLE AVAIT COMBIEN DANS SON SAC? ...
DOUZE ENTRÉES AUJOURD'HUI, C'EST PEU, CE N'EST PAS DEMAIN QUE NOS FAUVES GOUTERONT AUTRE CHOSE QUE DE LA CHAIR HUMAINE.

BONS PLANS des super affaires

Les offres ci-dessous sont réservées exclusivement aux lecteurs de Dream. Vous y trouverez des occasions exceptionnelles à ne manquer sous aucun prétexte ! Pour en profiter, deux solutions :
- lorsque vous achetez directement en boutique, présentez le magazine lors de votre achat,
- lorsque vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion).
Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique.
Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 26 septembre, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... n'attendez pas !

Afiv

10% de réduction sur tous les CD-Rom.
2 disquettes gratuites pour 10 commandées.
Afiv, 10 rue Lépante, 06000 Nice, tél : (16) 93 92 15 00.

Artiodactyl France informatique

Rachat de Quaterback (version originale complète) 150 F ou 50 F de réduction sur la dernière version d'Abe (offre non cumulative valable jusqu'au 20 septembre).
10 % de réduction sur "Le style Amiga".
Abe 3.060 + DirWork 2 VF au prix de 1 350 francs au lieu de 1 440 francs.
Adfi, 83, rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand, tél : (16) 73 93 77 31.

Ascii

Imprimante MPS 1270 au prix exceptionnel de 590 francs.
Ascii, 10, rue Lépante, 06000 Nice, tél : (16) 93 13 08 66.

Cuda

10 % de réduction sur lecteur haute densité XLE.
10 % de réduction sur le Disk Expander.
Carte M-Tec + 4 Mo + Copro 28 MM2 au prix de 3 490 francs.
Carte graphique Fun Color au prix exceptionnel de 290 francs.
Cuda Informatique, 9, rue Saulnier, 75009 Paris, tél : (1) 42 46 47 60.

Fbi

Disque dur AmiQuest 60Mo au prix incroyable de 990 francs.
Fbi, 99, rue d'Amblainvilliers, 91730 Verrières le Buisson, tél : (1) 60 13 12 23.

Fds

1 disquette gratuite (sauf SH) pour 8 commandées.
3 disquettes gratuites (sauf SH) pour 15 commandées.
Fds, BP 134, 59453 Lys Lez Lannoy Cédex, tél : (16) 20 02 06 63.

Floppy

Pour tout achat de 100 F, 1 jeu au choix gratuit.
Floppy, 18, Avenue du Maréchal Juin, 54000 Nancy, tél : (16) 83 90 28 00.

France festival distribution

Dirwork version française 2.1, conserve exceptionnellement son prix de 700 francs frais d'envoi compris.
Ffd, 3, rue Anatole France, 13220 Chateauneuf-les-Martigues, tél : (16) 93 14 16 65.

Jessico

Pour plus de 400 francs d'achats, 1 joystick gratuit (frais de port exclus) !
Pour plus de 600 francs d'achats, 2 joysticks gratuits (frais de port exclus) !
Jessico, 130, Bd de la Madeleine, 06200 Nice, tél : (16) 93 97 22 00.

New tech vidéo

Extension Amiga 1200 peuplée à 8 Mo (+ horloge et copro) au prix exceptionnel de 2 290 francs.
New tech vidéo, 34, rue de Malte, 75011 Paris, tél : (1) 43 57 60 06.

Orion diffusion

Orion fête ses trois ans d'existence !
Les collections Cam et Fish sont au prix de 10 francs la disquette.
3 disquettes gratuites pour 10 commandées.
1 disquette gratuite pour une demande du catalogue Constellation.
Orion diffusion, BP 299, 61008 Alençon Cédex, tél : (16) 33 26 29 21.

Phase

10 % de réduction sur Brilliance.
10 % de réduction sur le digitaliseur Vidi 24 RT.
10 % de réduction sur la carte accélératrice Blizzard 1220/4 Mo.
Le digitaliseur DSS au prix exceptionnel de 390 francs.
Phase, Galerie "Le Square", 93, avenue du Général Leclerc, 75014 Paris, tél : (1) 45 45 73 00.

Phoenix DP

10% de réduction sur les disquettes de domaine public.
10% de réduction sur les CD pour Amiga.
Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau Cédex, tél : (16) 59 82 95 00.

Premier mail order

Pour toute commande, un bon de réduction sur le prochain achat (sélection de 4 logiciels) est offert.
Premier mail order, 9-10 Capricorn center, Basildon, Essex SS14 3JJ, Angleterre, tél : (19 44) 268 271 172.

Silicone DP

10 % de réduction sur les CD-Rom du domaine public.
Silicone DP, 3, bd des Arceaux, 34000 Montpellier, tél : (16) 67 58 35 60.

Someware

Hypercache, célèbre accélérateur d'accès pour disque dur, au prix de 290 francs au lieu de 340 francs.
Texture heaven, le CD-Rom aux 300 textures 24 bits, 600 francs au lieu de 670 francs.
Someware, 27, rue Gabriel Péri, 59186 Anor, tél : (16) 27 59 62 57.

Turtle

Frais d'envoi gratuits pour la console CD-32 !
Turtle, l'Etang Simon, 03320 Le Veurdre, Tél : (16) 70 66 44 25.

LISTE DES ANNONCEURS

Adfi p. 10, Afiv p. 61, Archos 3e couv., Ascii p. 51, Cuda p. 47, p. 79, Fbi p. 95, Fds p. 75, Ffd p. 13, Floppy p. 31, Fnac p. 43, Futur télématique p. 43, Hugot p. 73, Jessico p. 97, Microprose p. 25, 4e de couv., Newtech Video p.69, Orion p. 67, Phase p. 65, Phoenix p. 47, Posse Press p. 3, p. 63, Premier mail order p. 45, Silicone p. 71, Turtle bay p. 93, Ubisoft/Empire 2e de couv., Ubisoft/Impressions p. 41

PUBLICITÉ

Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.

DREAM N°10 Les bons plans de Dream

JE VAIS TE MANGA

ALEXANDRE CAVANAGGIA, CHARLOTTE EGARONNE, YANN SERRA

Les Japonais, c'est bien connu, sont les champions de l'exportation, la preuve : la manga-mania déboule à grand renfort d'onomatopées, de violence et de sexe dans nos librairies, kiosques, écrans télé ou moniteurs. Les mangas sont-ils des envahisseurs ? Est-ce que, comme pour David Vincent, cela va bouleverser notre vie ? Et puis d'abord, qu'est-ce que ça veut dire manga ? Est-ce la nouvelle boisson de l'année parfumée à la mangue ? Bon, comme je suis perdue et que je zeppukoi penser, voici sans plus tarder notre essai intitulé "De la difficulté d'être un manga", à lire de préférence sous le soleil levant.

Impossible donc d'ignorer ce véritable phénomène sociologique qui trouve son origine au Japon. En effet, dans ce pays où comme partout ailleurs les coutumes ne sont nipponnes ni mauvaises, la culture manga, c'est saké, et donk une véritable institution. Il faut savoir que c'est là-bas que l'on trouve le premier marché au monde pour la BD, là encore où les amateurs de BD sont aussi nombreux que les téléspectateurs et où la BD en terme de familiarité et d'influence sur les mentalités doit être tenue pour le média le plus important. Manga, dernier empereur en date du Japon, désigne la BD made in Japan, mais aussi le dessin d'humour ou encore le cinéma d'animation. Si vous souhaitez une traduction, disons que le terme anglais "cartoon" serait le plus approprié.

La bande dessinée japonaise est typique dans le sens où elle donne un *"reflet fidèle du peuple qui la produit et la consomme"*. Cependant, soyons prudents, car si les mangas abordent des sujets sociaux comme la condition des femmes, des salariés, la vie scolaire et la civilisation urbaine, ils savent aussi être violents et pornographiques, et servent de défouloir à cette population décidément très zen. Cette bande dessinée là empêche le passage à l'acte, car vous ne le savez peut-être pas, le Japon se vante d'avoir le taux de criminalité le plus bas de tous les pays industrialisés et il faut bien reconnaître que Tokyo est la ville la plus sûre du monde.

MAIS QUE RACONTENT LES MANGAS ?

Dans la presse quotidienne, ils fonctionnent sur le modèle du "stop comic" et comportent en général quatre vignettes, chaque quotidien a les siennes, qu'il publie en exclusivité, au rythme d'une anecdocte par jour mettant en scène un personnage familier dans des situations de la vie quotidienne. On retrouve ce genre dans la presse magazine, on les appelle alors les "sarariman mangas", coup d'oeil satirique à la vie de bureau.

Un domaine à part est celui des "shôjo mangas", les BD sentimentales réservées aux adolescents, et les plus récents ladies comics, comportant des thèmes récurrents tels que : cheveux au vent, poses altières de l'homme aimé... le dénominateur commun à toutes ces revues, est, on l'aura compris leur romantisme échevelé. Ces mangas correspondraient en fait aux romans de la célèbre collection *Harlequin*. Que du romantisme donc ? Taratata nous aurait répondu Naguisaki, et l'on aurait tort de croire que la BD féminine jette un voile pudique sur les réalités du sexe, car si la sexualité est peinte de façon allusive, elle peut aussi être plus crue (voir plus loin).

• Les mangas pour garçons (kisont finalement si mignons) tournent autour de sujets aussi divers et variés que : base-ball, tennis, football, kendo, karaté, golf...

• La SF : *Akira* en est un bel exemple.

• la BD d'humour.

LES MANGAS EN ROSE ET NOIR

Autrement dit, où en sont exactement les mangas avec le sexe et la violence ? Un certain nombre de publications déclinent toutes les figures de la pornographie, et n'oublient aucune perversion. Le thème récurrent dans ce domaine : l'initiation violente des petites écolières. Vous aurez remarqué que si dans ces BD, on se permet des mises en scène très hard, les parties génitales elles, sont masquées, oeuvre des correcteurs pornographiques qui obéissent à une loi pour le moins paradoxale. Mais les dessinateurs sont des adeptes de la formule "nippo-malin", et contournent ces hypocrites interdits en ayant recours à des artifices très suggestifs, hara-kirira bien.

Adeline, la copine de Rauma.

Quant à la violence, elle n'est pas propre (ça, on le savait) à la BD japonaise, car on la retrouve dans de nombreux romans populaires, comme ceux de Yamada Futaro (taré ?) qui ouvre son livre, Yagyu Ninpocho, sur *"la description, minutieusement détaillée, du massacre de 23 épouses de conseillers qui s'étaient opposées aux caprices du seigneur."* Conjuration de la violence ? Ou conjuration des imbéciles ?

SOUVENIRS, SOUVENIRS !

Souvenons-nous, la larme à l'oeil, de *Goldorak* et *Candy Candy*. Deux dessins animés japonais qui ont fait le bonheur de nos mercredis après-midi à l'époque où l'écran n'était encore qu'un récepteur de télévision passif et non une fenêtre interactive sur les jeux vidéo. Dès 1977, ces séries annonçaient l'arrivée massive de la culture nipponne ludique dans notre hexagone. Parallèlement, les comics books américains entamèrent leur déclin. Le mythe du super-héros acceptisé a lassé, la série phare *Superman* de DC Comics a prit fin et même si Marvel instaure la notion de fragilité dans la psycho-

LEXICOMANGA

Manga : *terme forgé en 1814 par Hokusai.*

Mangaka : *dessinateur de mangas.*

Faire "taïchomi" : *lire debout, de préférence dans les kiosques de BD.*

Esu efu : *SF, en japonais.*

Shôjo mangas : *BD sentimentales réservées aux adolescents.*

Sarariman mangas : *BD consacrées à l'évocation satirique de la vie de bureau.*

LES LIEUX OÙ SE LISENT LES MANGAS

Scène de lecture au pays des mangas !

Dans le métro ou le train. Les BD sont diffusées dans les kiosques, les librairies, les petits supermarchés et un système de distributeurs automatiques disséminés dans toutes sortes de commerces. La vente par abonnement est très rare.

JE VAIS TE MANGA...

logie de ses personnages (Iron Man et autres X-Men, pour ne parler que des plus connus), il n'en reste pas moins un puritanisme chrétien frustrant. En effet, la culture européenne se libère et les formes féminines se dévoilent enfin à nos activités ludiques. Les mangas s'imposent en France car ils sont plus acrobatiques, plus technologiques et plus zérotiques, bref, plus délirants.

Ranma 1/2.

SCIENCE-FICTION, ARTS MARTIAUX ET JOLIES FILLES

Les mangas ont amené un nouvel élément dans la science-fiction, l'exo-squelette. Sorte de robot géant dans lequel prend place un pilote dont l'androïde reproduit tous les mouvements. A la force décuplée, Go Nagaï rajoute le principe des transformations corporelles. C'est ainsi que naissent les robots géants Mazinger Z, Great mazinger, God mazinger et finalement Grandizer, plus connu chez nous sous le nom de Goldorak. Notons d'ailleurs que Goldorak a été créé uniquement parce que ses grands frères étaient difficilement reproduisibles en jouet. Le principe a été repris ensuite par les Transformers et atteint aujourd'hui son apogée dans des séries comme *Apple seed* ou *Dirty pair*. Outre ces artifices plus convaincants que la mesquine armure d'Iron man, les personnages ont systématiquement recours aux arts martiaux, composante même du patrimoine asiatique. Du coup bagarres et autres voltiges gagnent en crédibilité parce qu'elles sont caricaturales de pratiques existantes. Ces super-héros qui volent dans les airs pour des raisons fantasques d'origine extra-terrestre ou mutante font figure de contes de Noël à côté. Comme nous le disions au début, la pudeur (?) des mangas se limite à la représentation des appareils génitaux et autres poils pubiens, mais toutes les scènes

Bubble gun crisis.

L'équipe de Ranma.

les plus coquines sont permises. Petits détails amusants, Yumiko Igarashi, auteur de *Candy Candy*, s'est reconverti dans la bande dessinée érotique et Go Nagaï (*Galdorak*) a été le premier à faire une série érotique pour enfants avec *Harenchi Gakuen* où un enseignant n'a de cesse de soulever sa tunique pendant ses heures de cours. La fin est particulièrement gore.

L'EXPLOSION DES SÉRIES

Le gros succès international est sans nul doute *Akira* de Katsuhiro Otomo dont Philippe Manoeuvre disait déjà en 1988 dans *Métal Hurlant* qu'il s'agissait de "*la meilleure bande dessinée du monde*". Otomo emploie des éléments de SF dans un environnement quotidien très réaliste : grands ensembles urbains, ultra-violence et parapsychologie. Les héros sont de jeunes délinquants qui passent plus de temps assis sur leurs motos que sur les bancs du centre de réinsertion, jusqu'au jour où les hautes sphères scientifiques découvrent en l'un d'eux des aptitudes à la mutation neuronale. Tetsuo, c'est son nom, incarne tous les fantasmes du surhomme. Contrairement aux supers justiciers américains, il ne résiste pas à la tentation de se servir de ses supers pouvoirs. Rapidement incontrôlable, ce titan ne reconnaît qu'une aura supérieure à la sienne : Akira. Le succès d'*Akira* tient surtout dans le crescendo rapide du scénario et l'importante hiérarchie qui existe entre les personnages. Le héros,

Laissez-vous prendre dans ses filets.

Kanéda, est un démuni et un délinquant embrigadé dans une secte terroriste, le personnage principal, Tetsuo, incarne le pouvoir absolu, la dictature par le fanatisme et la peur, et Akira est considéré comme la divinité. Le tout est raconté avec un ton ambitieux, presque historique. Rien à voir avec les comics books qui font à côté figure de feuilletons policiers de série B. La série existe depuis 1984 au Japon où elle représente 1 800 pages réparties en cinq albums (!) édités par Kôdansha. En France, les éditions Glénat nous proposent depuis 1990 la version américaine "occidentalisée". En effet, les ouvrages japonais se lisant de droite à gauche et de haut en bas, la mise en page de chaque planche doit être modifiée pour conserver l'exceptionnelle dynamique du regard propre au talent de metteur en scène de Katsuhiro Otomo. Ainsi, si les pages sont inversées suivant un axe vertical, il convient

Les chevaliers du zodiac.

aussi de modifier la forme des bulles, initialement prévues pour un texte qui se lit de haut en bas. Cela ne se fait pas sans retouche du décor. De plus la version américaine jouit de la couleur. On voit peut-être un peu trop souvent qu'il s'agit de coloriages informatiques (aïe, aïe, les dégradés) mais bon, l'ensemble reste génial. Le douxième et ultime (?) album est prévu pour la fin de l'année. Sachant qu'il reste encore 250 pages inédites dans la version originale, on se demande si l'on doit s'attendre à deux "petits" recueils ou à l'habituel 170 pages avec une fin condensée. *Akira* aura été la grosse série à succès. Les éditions Glénat nous préparent son successeur : *Apple seed*, de Masamune Shirow. Suite possible d'*Akira*, *Apple seed* met en scène une ex-flic et un androïde dans un monde post-apocalyptique et plus particulièrement dans une cité peuplée de clones. Le dessin est sympathique et l'utilisation de certaines trames faites à la main laisse penser à une possible inspiration européenne. La dynamique du regard n'est pas aussi importante que dans *Akira* mais la richesse des situations et la profondeur du scénario sont les garants d'un avenir plein de promesses. Pour rester dans le sujet, mais en nettement moins sage, *Dirty pair* met en scène deux petites demoiselles vraiment mignonnes, flics et armées d'exo-squelettes. Mais ne nous y trompons pas. Il s'agit plutôt ici d'un vrai-faux manga. Les auteurs Adam Warren et Torren Smith (tiens ? pas très nippons comme noms), s'ils ont bien repris le graphisme oculaire typique

Dragon ball.

À LIRE

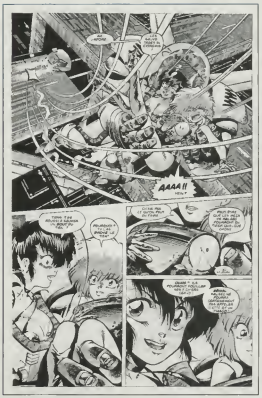
L'univers des mangas par Thierry Groensteen, Casterman
Akira de Katshuiro Otomo, chez Glénat

Adeline.

JE VAIS TE MANGA...

La BD Akira de Katsuhiro Otomo, aussi adaptée en film d'animation et en jeu.

des mangas, ils n'ont pu s'empêcher de trop foncer leurs dessins, de rajouter un effet chrome sur les gants et d'avoir une mise en page et des bulles sorties tout droit de *l'Araignée* ou des *X-Men*. De plus, on voit à la septième planche une des deux héroïnes s'installer dans son armure et se connecter sensoriellement à l'engin par le biais d'une prise située sous son oreille ; alors que la coutume veut que les exo-squelettes soient des mécanismes qui reproduisent et amplifient le mouvement des membres spécialement insérés dans des orifices prévus à cet effet. Pourquoi parler de cette BD, surtout qu'elle donne l'impression dès les premières planches d'une saga à épisodes qui ne va plus en finir ? Tout d'abord parce qu'elle est très esthétique, mais aussi parce qu'on peut actuellement la trouver dans *Kamého*. *Kamého* est la réalisation d'un des plus gros fantasmes des amateurs de mangas à l'heure actuelle. Imaginez un peu : pour 39 francs tous les mois, un magazine de 196 pages comprenant 160 pages de bandes dessinées et le reste en infos ! G-E-N-I-A-L ! Ce régal ludique contient le début des séries *Crying freeman* (polar chino-japonais), *Striker* (un *Indiana Jones* SF) et évidemment *Dirty pair*. Quitte à continuer dans les transitions faciles, savez-vous pourquoi le titre de ce mag est *Kamého* ? Il s'agit en fait d'un cri de guerre magique utilisé par les personnes qui pratiquent les arts martiaux,



Une planche de Dirty pair.

comme par exemple Sangoku. Qui a osé dire qu'il ne connaissait pas Sangoku ? Il s'agit évidemment du héros de la série *Dragon ball*. Le succès du dessin animé n'est plus à vanter, en revanche si vous êtes des lecteurs assidus de Dream vous devez savoir que la série existe également en bande dessinée. Totalement délirante, on retiendra deux planches dans le septième recueil qui ridiculisent totalement le mythe du super-héros américain. Bizarrement, *Dragon ball* n'était pas à la base la série maîtresse d'Akira Toriyama. Ce dernier est surtout reconnu pour avoir renouvelé le manga humoristique avec son fameux *Dr Slump* dans lequel on découvrait déjà SuppaMan, parodie du super héros de DC Comics. *Dragon ball* (9 tomes parus au format poche chez Glénat) est surtout orienté sur les arts martiaux, mais pas autant que *Ranma 1/2* de Rumiko Takahashi. La collection des *Ranma* se présente également au format de poche (trois albums) et joue complètement avec les vieilles légendes japonaises et chinoises. Ainsi le héros se transforme en jeune fille au contact de l'eau et inversement, alors que son père se transforme en gros panda et son adversaire en petit cochon ridicule qui le suit partout. Il est à noter que ces deux séries fourmillent d'exemples de scènes coquines qui choquent moins qu'elles ne font rire. Pour l'instant les éditions Glénat tiennent

le monopole de l'importation manga en France. Aucun autre éditeur n'a semble-t-il osé prendre de risque sur un marché en désuétude depuis l'avènement des jeux vidéo. Juste retour des choses, les mangas rehaussent le marché de la BD alors qu'ils ont été véhiculés d'Asie par le biais des consoles et autres jeux d'importation.

LES MANGAS DE L'AMIGA

Parasol star !

L'influence de la culture manga a eu, vous vous en doutez, des répercussions au niveau de notre machine préférée. L'Amiga est un monde vaste et créatif. On peut diviser cette incursion japonaise en trois parties. Le premier domaine à voir ces personnages aux grands yeux et à l'air naïf est le monde du jeu vidéo. Si l'on se base sur la carte d'identité de l'Amiga, force est de constater qu'il existe une barrière à l'arrivée de jeux stylés manga. Notre machine est en effet née aux Etats-Unis, puis par succès commercial est devenue petit à petit européenne, grâce à des pays comme l'Angleterre, l'Allemagne, l'Italie, etc., et dans une moindre mesure la France. Tout est une question d'argent.

Depuis l'essor des consoles 16 bit (Megadrive et Super Nintendo), les développeurs japonais ont surtout misé sur ces marchés et délaissé les autres supports. De nombreux titres basés sur des séries très populaires au pays du soleil levant, ou bien sur des personnages de bande dessinée, ont vu le jour dans des mondes électroniques. C'est ainsi que *Dragon ball* et *Ranma 1/2* parmi bien d'autres, on été développés sur ces formats. Comme je le disais précédemment, l'argent et le pouvoir de Sega et Nintendo ont empêché le développement de tels produits sur l'Amiga, concurrent potentiel, puisque machine de jeux par excellence. Sans faire appel aux logiciels phares, certaines sociétés japonaises, par

l'intermédiaire ou grâce à leurs homologues européens ont permis l'arrivée de ce style de jeux. Le côté plates-formes a été le plus privilégié puisqu'il a vu des titres comme *Rainbow islands* (Ocean/Taito), *Vicking child : the prophecy* (Electronic zoo), *Super wonderboy* (US gold/Sega), *Apprentice* (Rainbow arts), *Rodland* (Storm/Sales curve), *Parasol star* (Ocean/Taito), *Woody's world* (Vision software), *Kid gloves II* (Millennium), *Bc kid* (Hudson soft), *Mega twins* (US gold) et le tout récent *Mr Nutz* (Ocean/Nihon). Ceux-ci sont caractérisés par des graphismes simples mais au demeurant charmants. Les animations sont pour la plupart des caricatures basées sur des attitudes telles que la souffrance, la joie ou la colère, le tout évidemment assaisonné d'humour. Pour s'en assurer, il suffit de contempler *Rodland* ou *Parasol star*. Le moindre sprite est prétexte à une séquence désopilante, dès que celui-ci est attaqué ou anéanti par le héros. Dans un genre plus violent, l'arcade a aussi ses représentants avec *Strider* (US gold-Capcom), *Tiger road* (US gold), *Victory road* et la série des *Turrican* (Rainbow arts-Factor V). Tous possèdent des héros très typés que l'on croirait sortis d'un dessin animé japonais. *Leander* de Psygnosis ne comporte pas de décors stylés manga, mais son personnage illustre le héros type de cette tendance. Fier et arrogant, sûr de lui, les grands yeux toujours aux aguets. Son pouvoir de concentration lui procure une aura dévastatrice. A un autre niveau, *Apidya* dans la catégorie shoot'em up est le seul représentant digne de cette tendance. Son introduction en résume parfaitement l'esprit. *Pang* (Ocean), quant à lui possède des graphismes calqués totalement sur les mangas. Tout y est, mimiques et attitudes, on croirait reconnaître au travers du personnage principal Sengoku (de *Dragon ball*). Une mention spéciale peut être décernée à *Gem'x* qui, de part son contexte graphique, fait

JE VAIS TE MANGA...

LES CHIFFRES DES MANGAS

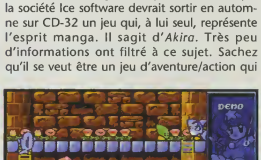
Le chiffre d'affaires de la bande dessinée au Japon représente plus de 25% du chiffre d'affaires global de l'édition et de la presse. Ce chiffre représente une vente globale de plus de 1 500 000 000 exemplaires (magazines et recueils) dans l'année.

un clin d'oeil aux mangas érotiques. De charmantes jeunes filles encouragent le joueur au travers d'un jeu de réflexion. Nous ne pouvions pas éviter de vous parler des Beat'em all, non vraiment, on ne pouvait pas. Le plus célèbre d'entre eux est sans nul doute *Street fighter II* (US gold/Capcom). Sur tous les supports, il a remporté un vif succès. Le jeu en lui

Rainbow islands.

même ne s'apparente pas à proprement parler au style manga, néanmoins les personnages sont encore une fois représentatifs des dessins que l'on trouve dans les séries ou bandes dessinées. Sa réalisation est malheureusement déplorable sur Amiga. Par chance, *Elfmania* (Terramerque/ Renegade) est là pour prouver que notre machine peut faire aussi bien techniquement, sinon mieux que certaines consoles. Signalons, pour terminer, que la société Ice software devrait sortir en automne sur CD-32 un jeu qui, à lui seul, représente l'esprit manga. Il sagit d'*Akira*. Très peu d'informations ont filtré à ce sujet. Sachez qu'il se veut être un jeu d'aventure/action qui

Les jeux made in manga.



Raodland.

reprendrait les points forts du dessin animé. Ice compte sur le support CD et la puissance de l'Amiga pour nous sortir un titre qui devrait être un des hits de cette fin d'année.

DANS MANGA Y'A DÉMOS

La monde de la démo a été le deuxième catalyseur de cet esprit japonais. Des groupes se sont inspirés des nombreuses séries diffusées en France ou au Japon pour créer des slide-shows basés sur les personnages ou leur histoire. Rappelons brièvement pour les nouveaux venus, qu'un slide-show est un programme qui autorise le défilement d'images accompagnées de musique et/ou de textes (pour certains des effets spéciaux). Le groupe Nihondreamers a produit plusieurs démos sur ce thème. Pour exemple, *Abunai dangerous demonstration slide show* (Slaine, Stackpoint, Trax) vous emplit de bonheur pour peu que vous soyez attirés par

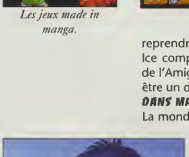


Image primée à la Saturne party 93.

Leander.

ce genre de dessins. Vous trouverez dans ce slide, *Queen of darkness, Ranma 1/2, Nadia, La légende de l'ennemi supérieur, Dragon ball Z, Gundam...* Les images sont en règle générale en haute résolution et de grande qualité. Il va sans dire que ce sont des oeuvres originales et non scannées. Dans la lancée le groupe Italian bad boys a réalisé une pièce d'anthologie que tout possesseur d'Amiga aimant "the japanese style" devrait posséder. J'ai nommé le célèbre *Manga's slide show* (Shaman/DHS/Virgo). Vous y trouverez des jeunes dames quelque peu dénudées, *Orange road, Ranma 1/2, Uresei yatsura* (Lamu pour les amis), *City hunter* (monsieur Nicky Larson), *Gunbusters, Dragon ball Z, Bubblegum crisis, Les chevaliers du zodiac, Silent Moebius, Patlabor* plus d'autres images de conception originale. De nombreuses autres démos sont disponibles sur ce sujet. Si vous désirez en connaître les sources, laissez un message sur le 3615 ADream.

LES MANGAS ET LE DP

L'Amiga est une machine aux capacités graphiques étonnantes. Ceci est encore plus vrai avec la venue des 1200, 4000 et leurs chipsets AA qui permettent d'accéder aux images en 256 couleurs (format GIF ou JPEG) et le JPEG 24 bits qui, grâce à certains viewers (ex : Fast JPEG) offrent la possibilité de voir des graphismes en HAM8 (262144 couleurs !). Les collections d'images au format JPEG/GIF/ILBM regorgent de graphismes traitant la quasi totalité des dessins animés japonais. Cela va de *DBZ, Ranma, Lamu, City hunter* à la scannérisation de BD japonaises. On y trouve également certaines images de caractère érotique et des quantités d'oeuvres originales faites sur tout ce qui est en relation avec l'univers manga (voir les illustrations). Pour information, sachez que la plupart des illustrations présentes dans ce dossier sont d'ailleurs issues de ces collections. A ce propos, très prochainement il vous sera possible de télécharger tous ces trésors sur le serveur de Dream, y compris les slide-shows précédemment cités. ■

FIELDS OF GLORY

DES DÉCISIONS DIFFICILES ALORS QUE LE COMBAT FAIT RAGE

DISPONIBLE POUR A1200, A500, CD-32, et IBM PC

Avez-vous toujours rêvé de commander une armée sur le champ de bataille? Avez-vous réalisé ce rêve? Ou l'idée d'un autre jeu de guerre vous laisse-t-elle froide?

MicroProse vous présente Fields of Glory pour Amiga, un jeu conçu pour casser l'ennui des simulations habituelles.

C'est l'action qui est au cœur de ce jeu et c'est vous qui devez prendre les décisions de commandement cruciales. Les images et les sons vibrants et riches de notre Close-Quarters Combat System (Système de combat rapproché) remplacent l'interface dépassée des jeux de guerre traditionnels. Vous vous rendrez vite compte qu'il est plus important d'être capable de prendre des décisions "contre la montre" que de posséder des connaissances historiques.

***Fields of Glory:* toute la furie des champs de bataille. Pour compatibles IBM PC, A1200, A500, et CD-32.**

S I M U L A T I O N

MICROPROSE

3615 MICROPROSE, 28 RUE ARMAND CARREL, 93100 MONTREUIL SOUS BOIS, PARIS. TEL: (1) 48 570554

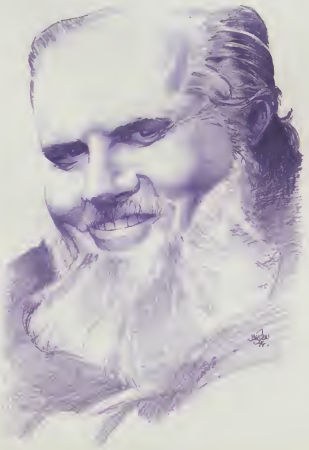
Good bye, Jay

WIM SICAL

Jay Miner, peu de personnes connaissaient ce nom, pourtant aussi important que celui de Steve Jobs, Alan Sugar ou Bill Gates... Jay Miner, le papa de l'Amiga est mort le 20 juin dernier. Jay était sans aucun doute le personnage le plus important derrière la technologie de l'Amiga. Sans son travail, vous n'auriez pas un Amiga et probablement pas ce magazine entre vos mains.

De l'avis du (peu) de gens qui l'ont connu, Jay avait tout d'un professeur nimbus : génie passionné pour l'informatique mais peu loquace. Vous l'avez compris, Jay ne parlait pas énormément de sa vie, ce qui n'a pas facilité la rédaction de sa biographie.

A l'origine, Jay était un ingénieur chez le rival éternel de Commodore : Atari. Après avoir travaillé sur l'Atari 800 et créé bon nombre de jeux pour cette société, Jay propose de développer de nouveaux projets hardware, en particulier une machine 16-bit. Atari s'en moque et Jay décide de filer avec quelques techniciens pour lancer la société Hi-Toro en plein coeur de la Silicon Valley. Le mythe de la machine géniale créée dans un garage par un groupe d'amis n'est plus très loin... La compagnie est rapidement renommée Amiga ("petite amie" en espagnol). Au début, la société devait concevoir des joysticks. Mais en 1982, aidé de Carl Sassenrath, Dale Luck et RJ Mical, Jay décide de travailler sur une machine de jeu 16-bit qui pourrait être transformée en véritable ordinateur. Le principe peut paraître banal, mais en ce temps là tout séparait les consoles des micro-ordinateurs et seul un véritable visionnaire pouvait imaginer une machine pouvant à la fois accepter un tableur et un pac-man. Les idées foisonnent et *"la seule façon de les trier était de nous taper dessus avec des battes de base-ball"* indique Jay dans un interview réalisée en 1992. Agnus (le chip principal de l'Amiga), conçu entièrement par Jay, voit bientôt le jour : *"le premier Agnus était constitué de trois cartes, chacune portant 250 puces"* avait-il l'habitude de raconter.



La belle histoire

En 1984, un prototype peut enfin être présenté au Consumer electronic show de Las Vegas. La légende veut que la machine soit tombée en panne juste avant sa présentation et que Jay dut prendre le fer à souder pour la remettre sur pied à la dernière seconde. A la vue de la "bouncing ball demo" qui met en scène une bille décorée d'un damier tournant sur elle-même sur fond de son digitalisé, les professionnels du monde entier ont le souffle coupé. Les 4096 couleurs, le système multitâche sous 256 ko, les 4 voix sonores... tout relève du travail de génie. Pour preuve : le système original de l'Amiga est resté à la pointe de la technologie pendant près de dix ans et étonne encore les spécialistes. Pensez donc à ce qu'était le Pc il y a dix ans !

La technologie de la machine intéresse rapidement de grosses compagnies ce qui tombe bien puisque la petite société Amiga est endettée et n'a pas les ressources pour lancer la fabrication de masse de son micro. Atari pense rafler le morceau... C'était sans compter sur la vivacité de Jack Tramiel, alors président de Commodore, enrichi par son C64 mais cherchant un nouveau produit. Tramiel fait un pont en or à Jay Miner : l'offre de rachat est supérieure à celle d'Atari (plus du triple), le logo de la

société Amiga sera conservé pour son ordinateur et l'équipe de la société Amiga sera intégralement reprise par Commodore. L'Amiga passe donc sous l'aile de Tramiel avec la bénédiction de Jay. Un comble quand on sait que quelques mois plus tard, Jack Tramiel partira de Commodore en claquant la porte pour racheter... Atari !

L'histoire était écrite. On connaît depuis le succès de l'Amiga, qui fera la une de Byte, le géant de la presse informatique aux USA. L'implication de Jay s'est officiellement arrêtée après la sortie commerciale de l'Amiga 1000 en 1986, date à laquelle il rejoint une entreprise de pacemakers (régulateurs cardiaques) pour concevoir des circuits électroniques. Retiré depuis quelques années aux fins fonds des Etats-Unis dans une vie quasi monacale, Jay Miner se promène sur les réseaux (il est resté longtemps le co-sysop de l'Amiga bulletin board de Los Angeles) et fait de très rares apparitions lors de conférences développeurs organisées par Commodore. Chapeau de cow-boy et look de chercheur d'or de rigueur... Mais son esprit est resté longtemps présent chez Commodore jusqu'aux très récents projets de chips AAA.

Suite à des complications rénales, Jay Miner est mort d'une défaillance cardiaque à l'El camino hospital de Mountain View aux USA... au moment même où sa machine est dans la tourmente. Repose en paix Jay, nous prendrons soin de l'Amiga... ■

L'anecdote

Quand la mort de Jay Miner a été annoncée sur Internet, nombre de connectés ont laissé leurs impressions. Celle de James Walley illustre parfaitement le personnage de Jay. "En 1987 ou 1988, Jay était venu faire une conférence pour notre club d'utilisateurs Amiga. La salle était bondée et son intervention fut réellement brillante et dura un long moment. A la fin, il annonça d'un air désolé, qu'il devait prendre un avion de retour et qu'il ne pouvait rester plus longtemps pour répondre aux questions. (...) Nous avons découvert quelques temps plus tard qu'il avait eu, juste avant la conférence, une crise liée à ses problèmes rénaux et qu'à son retour d'avion, une ambulance l'attendait en fait pour le conduire à l'hôpital afin de subir une intervention chirurgicale. Je ne connais personne parmi un million qui n'aurait pas annulé notre conférence pour aller sur le champ à l'hôpital. Aucun de nous n'aurait reproché à Jay de le faire, mais il a quand même arrangé les choses pour être absolument présent à cette conférence !".

Allô maman réseaux !

STANISLAS BERTELOOT

Les Anglais semblent plus attirés par la communauté cyber que par la Communauté Européenne. Au bureau, chez eux ou dans les clubs à la mode, ils se connectent aux réseaux informatiques et secondent les Américains dans la construction de l'autoroute de l'information tout en se créant une culture digitale.

Il est impossible d'ouvrir un journal en Angleterre, sans tomber ici, sur le récit d'une balade sur le réseau Internet, là sur une critique des services offerts sur tel ou tel réseau, ou encore ailleurs sur une réflexion sur l'importance de la révolution de l'information. L'autoroute de l'information, les communautés cyber ou encore le village global sont des métaphores pour décrire l'immense réseau mondial formé par plus de trente millions de personnes connectées ensemble par l'un des 2,217,000 serveurs Internet répartis à travers le monde. Le nombre de personnes ayant accès à Internet augmente aujourd'hui de plus d'un million chaque mois, alors qu'elles n'étaient que quatre à sa naissance en 1964.

Créé par le gouvernement américain sous le nom d'Arpnet pour former un système de communication décentralisé résistant à une attaque nucléaire, Internet fut longtemps utilisé uniquement par les scientifiques et universitaires comme moyen rapide et pratiquement gratuit d'échanger des informations sur leurs recherches. Dans les campus américains où Internet est accessible gratuitement aux étudiants, les passionnés d'informatique trouvèrent rapidement de nouvelles utilisations à ce réseau mondial. Des endroits spéciaux s'ouvrirent à l'intérieur du système où les utilisateurs se retrouvèrent pour discuter de leurs sujets favoris : souvent l'informatique, mais aussi le dernier épisode de *Star trek* ou encore leurs fantasmes sexuels. Le mathématicien américain Norbert Wiener inventa le mot "cybernétique" en 1946 pour décrire un système robotique capable de remplacer l'homme. Depuis Wiener, le préfixe "cyber" a été repris pour former de nombreux dérivés, entre autres, l'espace cyber.

L'espace cyber

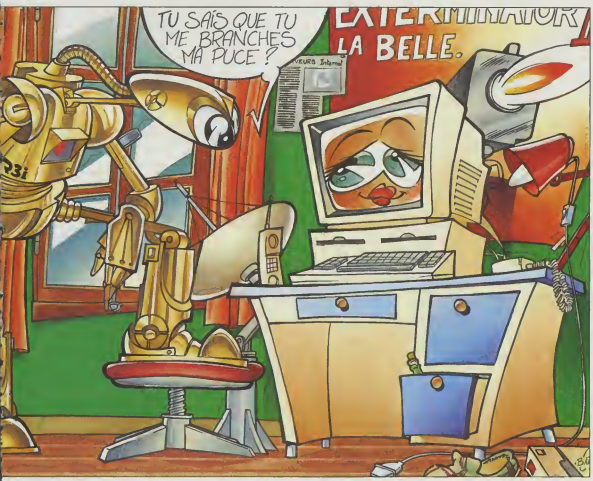
On peut imaginer cet espace comme l'endroit où a lieu une conversation téléphonique. Ce n'est pas dans le téléphone ni dans la centrale téléphonique, mais quelque part entre les deux. Bien que concrètement cet espace n'existe pas, il est bien réel, puisque l'année dernière le nombre d'entreprises utilisant Internet pour leurs affaires, a augmenté de 63%. Aujourd'hui, l'espace cyber est devenu aussi grand et compliqué que le monde. Que ce soit sur Internet ou sur l'un des réseaux commerciaux comme CompuServe, America On-Line, ou GEnie, les communautés qui s'y forment reflètent celles que l'on trouve dans la société. Les utilisateurs se réunissent dans des forums pour dialoguer, échanger des programmes, des textes, des sons ou encore des photos. Les membres d'un forum n'hésitent pas à y poser des questions, y afficher leurs opinions ou encore y chercher un partenaire pour discuter par claviers interposés. Sur le Forum jardinage, les membres se conseillent sur la pousse du cresson et la taille des rhododendrons, les Américains expatriés en Angleterre se lamentent sur le Forum UK de ne pouvoir faire leurs courses 24 heures sur 24, alors que les Anglais y vantent les mérites de leurs pubs favorites. Il y a encore des forums pour ceux qui se moquent des utilisateurs de forums, pour les amoureux de caoutchouc, menottes et fouets, etc.

CompuServe, service d'information électronique comptant deux millions d'abonnés dans le monde dont 50 000 dans le Royaume-Uni, dénombre plus de 950 forums. Il y en a des milliers sur Internet. Aidé par une langue commune à celle du monde électronique, les Anglais colonisent l'espace cyber. Jonathan Freeland écrit dans *Le guardian "la Grande-Bretagne arrive seconde après les Etats-Unis pour le nombre de*

personnes connectées". Ce même journal ouvrira bientôt son propre forum sur CompuServe. *Le guardian* espère ainsi établir un dialogue entre journalistes et lecteurs qui pourront communiquer entre eux sur ce service. Les lecteurs trouveront aussi des suppléments d'information sur les sujets développés dans le journal. Une journaliste du *Financial time* a récemment réalisé le sens que cette interactivité pouvait prendre lorsqu'elle spécifia son adresse électronique au bas d'un de ses articles. Le lendemain, une centaine de lettres l'attendaient. La journaliste, Christina Lamb explique que, contrairement au courrier des lecteurs, qui souvent est un recueil de plaintes et d'insultes, son "e-mail" n'était qu'encouragements, conseils et félicitations pour son initiative. "*Pour la première fois en sept ans, je prends vraiment conscience de qui sont mes lecteurs et de ce qui les intéressent*", dit-elle. Le comportement des utilisateurs de l'espace cyber est étonnamment amical. Un soir de mai, vers 22 heures, ce message apparaît sur le forum européen de CompuServe : "*quelqu'un pourrait-il me donner le nom du personnage féminin historique ou littéraire qui restait assis à côté de la guillotine pendant que les têtes d'aristocrates tombaient dans le panier. Merci Gordon*". Trois heures plus tard Ken répond : "*ne serait-ce pas Madame Lafourge dans Conte de deux villes de Dickens*". Cinq heures plus tard June corrige : "*non, c'est Madame La Farge de Dickens*". Gordon a sa réponse.

Z'incroyables Zippies

Cet esprit d'entraide si particulier aux réseaux informatiques se retrouve dans le mouvement Zippy, communauté née du mariage de la technologie et de l'euphorie des plus belles années des raves, ces immenses soirées où les jeunes Anglais dansaient douze heures d'affilée dans des entrepôts désaffectés, à la fin des années 1980. Le club Heaven, qui, chaque jeudi soir est rebaptisé Megatripolis, est devenu le temple de la pensée Zippy. Les Zippies, ou "Zen-inspired professional pagans", sont les hippies-techno cyber post-rave (sic). La bible américaine du cyber, le magazine *Wired*, les décrit comme "*une communauté généreuse, explosant d'optimisme, dont le but serait de changer le monde en utilisant la technologie pour l'avancement de l'hédonisme et de la spiritualité*". Les Zippies, en alliant la spiritualité à la technologie harmonisent les deux hémisphères de leur cerveau. Fraser Clark, Shaman Zippy de 50 ans, explique que "*les Zippies souffrent d'attaques de pronoïa, c'est-à-dire l'impression que les autres conspirent dans votre*



Comment transformer son Amiga en une machine Usenet/Internet ?

Par modem :

• mettre son Amiga sous Unix (système V Release 4 d'At&T) et utiliser la partie Uucp de ce système (problème : l'Amiga Unix n'est plus distribué).

• Utiliser les programme Uccp du domaine public, le meilleur étant celui de Matt Dillon (dont une des dernières versions se trouve sur la disquette 480 de la bibliothèque Fred Fish).

Par réseau : dans ce cas, il faut ajouter une carte de type Ethernet (comme l'A2065 de Commodore, fonctionnant dans l' Amiga 2000, 3000 et 4000), déclarer une adresse Ethernet à un centre serveur Usenet (aux US) et pouvoir ainsi être reconnu comme machine du réseau Internet (solution coûteuse mais accès très rapide à l'information et donc plutôt réservée aux entreprises).

Usenet et l'Amiga

Il existe de très nombreux forums dont le sujet porte sur l'Amiga (sur le hardware comme com.sys.amiga.hw, sur le software, comp.sys.amiga.sw, sur le graphisme, le son, l'actualité, etc). Il est donc véritablement intéressant de s'y brancher lorsque l'on possède un Amiga. Mais ce sujet "branché" fera l'objet d'un article dans un prochain numéro de Dream.

dos pour vous aider".

D'après Clark, "*les Zippies ont compris que le système de compétition dans lequel la société humaine opère est incapable de s'adapter. Il doit donc être recodé. Le nouveau style de vie devra être basé sur la coopération entre les individus*". A Heaven, dans ce qui ressemble plus au souk d'Alger qu'à une boîte de nuit, entre les "smart-drinks", les vendeurs d'encens et les diseurs de bonne aventure, Martin Kavanagh, 43 ans, joue les shamans de l'Internet. Son Mac est connecté à un serveur aux Etats-Unis d'où il reçoit des graphiques psychédéliques qu'il copie sur les disquettes de ceux qui en ont apporté. "*J'aimerais me brancher sur une ligne ISDN (Numéris) pour lancer le club dans le multimédia*", dit Kavanagh. Il projette déjà des images générées par un ordinateur sur l'écran géant de la piste de danse où des jeunes habillés à la Kurt Cobain entrent en transe sur de l'ambiant. "*Nous voulons montrer que les ordinateurs sont sympas, qu'on ne devrait pas les utiliser en solitaire*", dit Kavanagh qui encourage les clubers à apporter leurs portables pour se connecter sur Internet à partir de Megatripolis. Dans leur volonté de créer un monde de coopération, d'optimisme et de rejet de "l'establishment", les Zippies ont trouvé dans Internet un lieu de prédilection pour y établir une communauté mondiale. Via Infodroid@wirede.com, le serveur e-mail de *Wired*, le mouvement Zippy dissémine ses communiqués de presse.

Et la France ?

Les Français connaissent l'espace cyber depuis 1980 lorsque le Minitel est apparu, mais cet espace reste national, limité par le prix des services. Cette situation est paradoxale. D'un côté les Français ont tous accès à un Minitel, chez eux ou dans les lieux publics, de l'autre ils ne peuvent profiter pleinement des avantages d'un tel réseau car les prix interdisent une trop longue connexion. Gérard Merveille, un porte-parole pour France Télécom dit "*si les Etats-Unis sont en train de construire l'autoroute de l'information, nous en sommes à en faire les bretelles*". Internet est effectivement accessible sur le 3615 code Internet, mais l'utilisateur doit être prêt à voir sa facture de téléphone s'alourdir considérablement. Depuis son arrivée en France en octobre 1993, CompuServe, qui début juillet comptait 6 500 abonnés, voit ce chiffre augmenter de mille personnes chaque mois. D'après l'opérateur du Forum Européen de CompuServe, Earle Robinson, "*le Minitel dont les coûts sont horriblement élevés a peur des services comme CompuServe. Si la compétition continue, ses marges (celles de France Télécom) vont baisser*". Plus ces services seront aisément accessibles, plus les réseaux vont se développer et grandir. Avec l'arrivée de réseaux internationaux sur l'hexagone, les Anglais vont enfin rejoindre les Français dans la communauté, la communauté cyber. ■

Comment se connecter en France ?

N'importe quel micro-ordinateur équipé d'un modem (compatible Hayes de préférence) permet de se connecter à un réseau informatique. Certains serveurs Internet existent en France, mais les réseaux commerciaux offrent souvent un rapport de services et de coûts imbattable, surtout pour les néophytes du cyber.

CompuServe

Après 25$ d'inscription, l'abonnement de base à CompuServe coûte 8,95$ par mois donnant droit à l'accès illimité au service de 19h-8h ainsi que le weekend. Un logiciel communication Mac, ou Window est fourni.

CompuServe permet d'accéder au service courrier d'Internet.

Tél. : 36 63 81 31 ou le 47 14 21 60.

Calvacom

L'abonnement de base s'élève à 200 F d'inscription plus 90 F de l'heure de connexion et 2,10 F les 1 024 caractères envoyés. Calvacom permet d'accéder au service courrier d'Internet. Tél. : 41 08 11 00.

Le TOP 5 de Floppy

Le classement des meilleurs logiciels du mois

LOISIRS

1 2 3 4 5

ACTION

HYPERDRIVE

Seul vos réflexes pourront vous permettre d'éviter les obstacles qui vous foncent dessus.

Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200

STRIKES'N SPARES

Les joies du bowling, en direct sur votre moniteur. Vous pourrez même jouer à deux joueurs.

Compatible 500+, 600, 1200

HOI AGA REMIX

Un jeu de plates-formes qui vous fera vivre les aventures d'un dinosaure manchot.

Compatible uniquement 1200

CAFEINE FREE DIET

Votre vaisseau subit l'attraction terrestre et montre une fâcheuse tendance à piquer du nez.

Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200.

MUCUS

A l'aide d'une boule vous devez traverser de nombreux tableaux à la recherche de germes colorés.

Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200

RÉFLEXION

ZARDOZ

Ce jeu de puzzle vous propose de reconstituer une figure en vous aidant des murs.

Compatible 500, 500+, 600, 1200.

BRAIN DAMAGE

Reconstituez une figure donnée en faisant glisser horizontalement et verticalement des pièces.

Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200

TOOBZ

Aiguiller des boules de la bonne couleur dans le bon trou. Faites vite, le temps vous est compté.

Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200

STATIX

Un jeu de tétris, des symboles tombent sur une balance et vous devez les éliminer par trios.

Compatible 500, 500+, 600, 1200.

EXCELLENT CARDS

Plusieurs variantes du jeu solitaire. Tout est paramétrable. (Choix des couleurs et motifs)

Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200.

UTILE

DELITRACKER 2

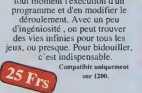
Le meilleur player de modules musicaux sur Amiga, enfin debuggé et amélioré.

Compatible uniquement 1200.

ACTION REPLAY IV

Ce logiciel est LE ripper/debugger/tricheur qu'il vous faut : il permet de stopper à tout moment l'exécution d'un programme et d'en modifier le déroulement. Avec un peu d'ingéniosité , on peut trouver des vies infinies pour tous les jeux, ou presque. Pour bidouiller, c'est indispensable.

Compatible uniquement sur 1200.



NO VIRUS

Deux antivirus pour le prix d'un seul. Virus Z II et BootX 5.23 sont les meilleurs de tous.

Compatible 500+, 600, 1200.

PROTRACKER 3.15

30 sons et 2 modules sont fournis avec cette version du meilleur logiciel de musique du DP.

Compatible 500, 500+, 600, 1200.

VIEWERS

Voici une compilation des meilleurs viewers d'images aux formats GIF, JPEG, IFF.

Compatible 500+, 600, 1200.

DIVERS

TEXT ENGINE 4.1

C'est le meilleur traitement de texte du DP, de nombreuses options très pratiques.

Compatible 500, 500+, 600, 1200.

KID DISK 1

Pour apprendre l'anglais (couleurs, lettres, chiffres, formes) en s'amusant, 8 à 12 ans.

Compatible 500, 500+, 600, 1200.

CONJUGUER

Le Bescherelle informatique, et en français. Il connaît tous les verbes et tous les temps.

Compatible 500, 500+, 600, 1200.

MATHS CALCULATOR

Il connaît la trigonométrie, les équations, les rotations, les translations,... Tout niveaux.

Compatible 500, 500+, 1200.

BUDBASE 1.2

Créateur de base de données à champs multiples. En anglais mais simple d'utilisation.

Compatible 500 (1 MO), 500+, 600, 1200.

ÉROTIQUE

MOVIE X (pour adultes)

Des scènes de ménages filmées et animées. Comme d'hab, ce n'est pas pour tous les yeux. N'insistez pas, on ne vous montrera pas de photos.

Compatible 500, 500+, 600, 1200.

GIF GIRLS 1 (pour adultes)

Cinq images de jeunes filles dévoilant tous leurs charmes. Forte connotation érotique.

Compatible 500, 500+, 600, 1200.

GIF GIRLS 2 (pour adultes)

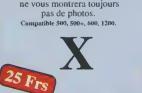
Cinq images de jeunes filles qui ne se lassent pas de nous émerveiller avec leurs formes.

Compatible 500, 500+, 600, 1200.

X RATED 1 (pour adultes)

L'amour sous tous les angles, en cinq images. Plutôt hard, donc moins de 18 ans s'abstenir. On ne vous montrera toujours pas de photos.

Compatible 500, 500+, 600, 1200.



X RATED 2 (pour adultes)

Tout pareil, en cinq images, mais avec d'autres positions et d'autres partenaires. Une photo ne passerait pas bien dans un mag de jeux.

Compatible 500, 500+, 600, 1200.

Pour recevoir les logiciels que vous désirez en moins de 3 jours, renvoyez ce bon de commande à :

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY ou téléphonez au 83 90 28 00

NOM _____ PRENOM _____

N° _____ RUE _____

Code postal _____ VILLE _____

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY

○ Carte de crédit NOM : _____

○ Chèque Numéro de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _

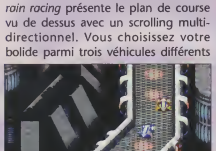
○ Mandat Date d'expiration : _ _ - _ _

Je commande _____ logiciel(s)		Frs
Voici les logiciels que je commande	Frais de port	20 Frs
	TOTAL	Frs

All terrain racing

TEAM 17

Parallèlement à la sortie d'*Overdrive* en prix budget, Team 17 annonce *All terrain racing*, une course de voiture miniature (style *Micro-machines*). Programmé par Jamie Woodhouse (le créateur de *Qwak* et *Nitro*) et dessiné par Danny Burke (l'artiste de *Body blows*), *All terrain racing* présente le plan de course vu de dessus avec un scrolling multi-directionnel. Vous choisissez votre bolide parmi trois véhicules différents



Mini voiture, mauvsse sensations.

avant de vous lancer à l'assaut des 36 circuits disponibles : ponts, tunnels, rampes de sauts... rien ne vous sera

Tous les coups sont permis !

épargné. Il vous faudra profiter au maximum des bonus jonchant la route (vitesse, tenue de route, puissance de freinage). En jeu à deux, tous les coups sont permis et vous pouvez évacuer votre adversaire de la piste... Poussées d'adrénaline en perspective.

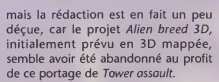
• ***Amiga, Amiga AGA, CD-32 (octobre)***

Alien breed II, tower assault

TEAM 17

Alien breed II, tower assault est en fait la quatrième mouture de la série *Alien breed*. Après *Alien breed, Alien breed special edition* et *Alien breed II*. Le principe reste le même : courir dans des couloirs, récupérer clés et armement, tuer les mutants qui infestent les lieux et remplir une tâche particulière (désamorcer une bombe, tuer un boss, ouvrir un sas...) avant de passer au niveau suivant. Dans ce volet, vous partez à l'assaut d'un gratte-ciel. Le jeu vous réserve donc cinquante nouveaux niveaux, quatre nouvelles races d'aliens et de nombreux paysages inconnus. Un mois après la version sur disquette, les adeptes du CD auront droit à la version CD-32 (qui comprendra tout de même le premier *Alien breed II*). Cette version sera dotée d'intros, d'outros, de scènes intermédiaires en 3D et d'une bande sonore CD. Vue la qualité du produit, cette annonce est sans aucun doute une merveilleuse nouvelle... mais la rédaction est en fait un peu déçue, car le projet *Alien breed 3D*, initialement prévu en 3D mappée, semble avoir été abandonné au profit de ce portage de *Tower assault*.

• ***Amiga, Amiga AGA (septembre), CD-32 (octobre)***

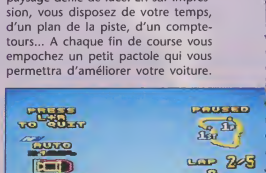


Quelques aliens bien repoussants !

Top gear II

GREMLIN

Ne cherchez pas *Top gear I*, il n'a jamais existé sur Amiga. *Top gear II* est directement importé du monde de la Super nintendo. "*Le jeu sera identique à la version Snes*" indique Mike Chilton, responsable du portage chez Gremlin, "*à ceci près que l'Amiga a un écran plus large que celui de la Snes*". Elu "jeu de course" de l'année 93 sur la console japonaise, *Top gear II* sur Amiga risque d'être un très grand hit. Il y a un peu de tout dans cette course : du *Lotus*, du *Lamborghini american challenge* ou encore du *Nigel Mansell*... Votre voiture apparaît dans son ensemble à l'écran alors que le paysage défile de face. En sur-impression, vous disposez de votre temps, d'un plan de la piste, d'un compte-tours... A chaque fin de course vous empochez un petit pactole qui vous permettra d'améliorer votre voiture.



Un jeu au top niveau.

Les fanatiques de statistiques seront ravis d'apprendre qu'il y a 3 niveaux de difficulté, 64 villes dans 16 pays à visiter, 36 bonus différents à acheter (pneus, résistance aux chocs, boosters, boîtes de vitesses...). A noter que le jeu à deux est possible avec l'écran scindé horizontalement. L'animation semble avoir été particulièrement soignée puisque les collisions sont illustrées par des carambolages spectaculaires, chose que l'on ne retrouve pas dans *Lotus*. Fin du fin, vous pourrez même choisir la couleur de votre bolide !

• ***Amiga AGA (septembre), Amiga (octobre)***

Fifa soccer

ELECTRONIC ARTS

Fifa soccer marque le grand retour d'Electronic arts sur la scène Amiga... Le jeu brille

Fifa foccer c'est fincroyable !

avant tout par le nombre d'options paramétrables. Avant le match, il est possible de choisir parmi cinq modes de jeu (match amical, tournoi, éliminatoires, saison ou démo), de paramétrer la longueur des mi-temps (jusqu'à 45 minutes), la gestion du gardien, le respect des règles, l'environnement sonore, le terrain, le temps et le mode (action ou simulation). En "action" la balle colle bien au pied et les personnages ne se fatiguent pas, en "simulation" la maniabilité de la balle est plus difficile et les joueurs ressentent les effets des efforts pendant le match. De quoi satisfaire tous les types de joueurs. La représentation des personnages se fait en 3D isométrique, le scrolling est parfait, l'animation un peu saccadée mais le nombre d'actions réalisables est presque infini. Le joueur principal, identifié par une étoile sur le sol, peut tirer, faire des passes, tacler, accélérer et même retenir un adversaire par le maillot. En cours de partie, il est tout à fait possible de paramétrer la stratégie (défense, attaque, balles longues...), de modifier la zone de déplacement des joueurs, de changer la formation, d'effectuer des remplacements (chaque joueur dispose d'une dizaine de variables). L'ambiance générale est fabuleuse, on peut revoir les actions au ralenti... En attendant la version définitive, *Fifa* se place comme un très sérieux concurrent de *Sierra soccer*, notre référence.

• ***Consoles, Pc, Pc CD-Rom, Amiga (septembre)***

Fifa soccer, c'est pas pour les glandeurs.

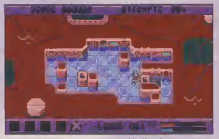
Zonked

PSYGNOSIS

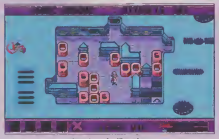
Le grand éditeur anglais s'attaque au jeu de réflexion. Alors que *Brian the lion* est encore tout chaud dans nos esprits, *Zonked* arrive et va nous aider à attendre *Lemmings III*. Vous dirigez un personnage vêtu d'une casquette et d'une salopette, rappelant étrangement le héros de *Bubbo'n'stix*. Perdu dans un dédale de murs et de caisses, il devra se frayer un passage jusqu'à la sortie du niveau. Les cerveaux vont chauffer, car tout n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît. De nombreuses caisses bloquant votre progression, il faudra bien réfléchir, pour ne pas se retrouver bloquer contre un mur ou devant un abîme infranchissable. Une bonne étude préalable des lieux aurait pu être la solution, si chaque tableau ne devait être résolu en un temps donné. Les mordus du ciboulo vont adorer.

• ***Amiga***

Ze me fais les Zonked !



Avec un nom pareil, j'achète.



Arrête de Zonker.

Dragonstone

CORE DESIGN

Dans la lignée de *Darkmere* ou de *Legacy of sorasil* de son confrère Gremlin, Core design nous plonge à nouveau dans un univers étrange, s'il en est. Jugez par vous-même : un esprit solitaire vient de prendre possession du corps d'un être humain. Sa mission sur Terre : exterminer les dragons qui dominent le monde. Le personnage se

Mais qu'est-ce qu'ils t'ont fait les dragons ?

promène donc dans les vastes régions qui occupent la planète, anéantissant toute forme de vie étrangère sur son passage. Plus basé sur l'action qu'un *Darkmere*, *Dragonstone* n'en délaisse pas moins une bonne dose d'aventure et de réflexion. Outre la collecte d'objets et de nourriture, de nombreuses missions lui seront confiées, et quelques personnages lui permettront, grâce à leurs informations, de rejoindre les autres niveaux du jeu. Pour le moment, la démo laisse augurer d'un jeu de bonne qualité, avec des graphismes détaillés et une ambiance sonore parfaite.

• ***Amiga***

Salle obscure et brève rencontre.

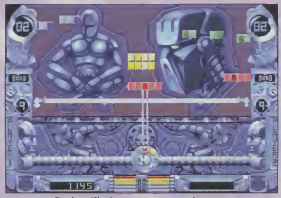
Petit cours d'eau et prairie verdoyante.

Vital light

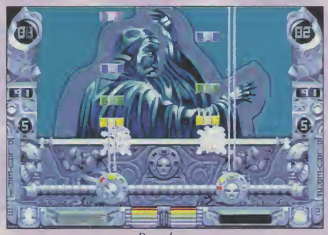
MILLENIUM

En veux-tu, en voilà ! Décidément, les éditeurs de jeux reviennent à des softs plus traditionnels. *Vital light* est le prochain jeu de réflexion de Millenium. De la même trempe que *Age of rock* ou *Statix*, le mélange action/réflexion frôle bien souvent l'attaque cardiaque. Des formes composées d'un amalgame de cubes tombent du haut de l'écran. Vous devez sélectionner la couleur qui rendra l'ensemble homogène et repeindre l'intrus parmi les cubes. La forme se trouvera ainsi détruite avant de toucher un rayon laser mortel, vous évitant de perdre des points. Lorsque plusieurs formes arrivent à l'écran en même temps, sous des couleurs différentes, vous comprenez que *Vital light* n'est pas un jeu réservé aux retraités de l'administration, mais bel et bien un soft qui demande une attention soutenue et des nerfs d'acier.

•***Amiga***



De la réflexion, pour ceux qui en ont.



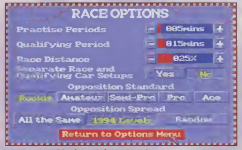
Des cubes...

Formula one grand prix édition 94

MICROPROSE

Formula one grand prix est l'un des jeux qui a le plus passionné les amoureux du sport automobile. L'attente est longue mais vaut le détour. Microprose réédite cette version de F1 avec des circuits version 94. Ils tiennent compte de toutes les modifications intervenues sur ceux-ci, depuis la sortie du logiciel (nouveau tracé, modification de la règlementation, etc.). Hormis cet apport d'information, le jeu reste identique à lui-même. Côté réalisation, c'est du Geoff Goemond, c'est-à-dire, un souci du détail omniprésent. La possibilité de customiser sa voiture, de bénéficier d'une conduite assistée (idéale pour le débutant), d'éditer le nom des pilotes en font un must du genre. La 3D est fluide sur les Amiga 500, 600 et devient un véritable délice si vous possédez un 1200 ou une carte accélératrice.

• ***Amiga, Pc***



Un jeu riche en options.

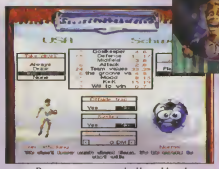
Encore un petit tour de piste ?

Carton rouge

ASCON

Après le dossier foot de notre hors-série, essentiellement basé sur les simulations, voici *Carton rouge* qui aborde ce sport d'une façon un peu différente. Ce jeu d'Ascon (*The patrician*) est en fait un player manager. Tout l'aspect sportif peut être géré : vente ou achat de joueurs, gestion des comptes, organisation du stade... La plupart du temps, on vous propose de prendre la place du joueur, pourquoi ne pas essayer de prendre celle d'un gérant de club. *Carton rouge* a déjà fait un tabac en Allemagne et en Angleterre. Il se pourrait bien qu'il suive le même chemin en France.

• ***Amiga, Pc - Pc CD-Rom***



Patron, encore un ballon, hips !

Alors, on fait salon ?

DreamWeb

EMPIRE

Si vous aimez les jeux à l'ambiance chargée de mystères, *DreamWeb* vous enchantera. Dans cet univers, une entité nommée le *DreamWeb* est le garant de l'équilibre entre le bien et le mal. Cette dernière est contrôlée par sept "antennes" représentées par des humains, aléatoirement bons ou mauvais. Par conséquent, si ces antennes agissent de façon négative, l'équilibre peut en être altéré. Hélas les forces du mal sont en passe de prendre le contrôle de la situation. Les gardiens du *DreamWeb* décident de faire appel à Ryan, assassin professionnel afin de renverser la tendance. La vue adoptée pour ce jeu d'aventure est aérienne. Toutes les actions que vous entreprenez sont dirigeables à la souris, grâce à une interface fort bien conçue. Des graphismes peaufinés et en accord avec la musique contribuent à rendre l'atmosphère du jeu étouffante. En outre, un zoom sur la partie gauche de l'écran aide le joueur à examiner les moindres recoins du décor. A suivre avec attention.

• ***Amiga***

Il se dégage de ce jeu d'aventure une ambiance étrangement angoissante.

Litil divil

GREMLIN

Litil divil it li dirnier ji di Grimlin. Il met en scène un bon petit diable prénommé Mutt, envoyé par ses pairs au centre de la Terre pour ramener la pizza mystique perdue dans le labyrinthe du chaos (référence un peu forcée à *Marvin* et à *Labyrinth of time*). *Litil divil* ne serait qu'un jeu d'aventure en 3D isométrique à la *Heimdall II* s'il n'exploitait pas de manière étonnante le support CD. Le jeu devient un véritable dessin animé interactif... proche des classiques de Don bluth (*Space ace*, *Dragon's lair*). Les mimiques de Mutt sont géniales, évoquant le diable de Tasmanie de Tex Avery. En tout, cinq niveaux doivent être explorés et cinquante différentes énigmes résolues. Le nombre des décors, des personnages et des actions possibles est proprement hallucinant et occupe les 500 Mo de place du CD.

• ***CD-I, CD-32, Pc CD-Rom (septembre)***

Mutt-moi qui tu es !

Sous les mers.

Litil, il est pas gentil, c'est un devil.

Jeux du mois

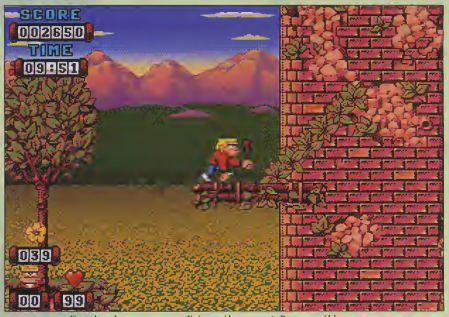
Kid cha

OCEAN

Magnetic fields nous préparait depuis longtemps un jeu d'arcade révolutionnaire. Pour des raisons plus ou moins obscures, *Kid chaos* est désormais le nouveau nom de *Kid vicious*, certainement pour éviter la confusion avec certains logiciels d'un intérêt bien moins ludique. Se situant dans le même créneau que *Superfrog* ou *Zool*, ce jeu d'arcade risque d'en étonner plus d'un. On croyait avoir tout vu, *Kid chaos* nous prouve le contraire. Il est vrai que la présentation ne paie pas de mine. Le menu principal est sobre et plutôt triste, et les rares options sont d'une banalité affligeante (mot de passe, sélection de la musique ou des bruitages). Heureusement, l'une d'entre elles séduira les habitués des salles d'arcade et les mordus de consoles de jeux. Le contrôle du personnage peut être réglé selon vos préférences (le héros pouvant sauter en l'air soit en appuyant sur le bouton de feu, soit en dirigeant la manette vers le haut). Un petit plus qui n'est malheureusement pas toujours présent sur les jeux d'arcade micro, et que l'on est pourtant bien content de retrouver. Si le mode de contrôle est ainsi réglable, c'est parce que le mouvement principal du personnage est basé sur le saut. Et son saut n'a rien de courant. Quand il s'exécute, le petit bonhomme effectue un saut périlleux plutôt dévastateur, réduisant en bouillie le plus gros assaillant. Mieux vaut ne pas être sur son chemin lorsqu'il se décide à bondir, car ça risque de faire très mal. Surtout qu'il n'a pas l'air commode le gaillard. Avec son visage taillé au couteau et sa démarche de gorille, on se doute qu'il n'est pas là pour cueillir des fleurs. En fait, il est plutôt là pour les détruire. Armé de son gourdin, il devra pour chaque tableau exterminer un certain nombre de plantes. Une fois ce total atteint, la porte de sortie sera ouverte, et il ne lui restera plus qu'à l'emprunter pour passer au niveau suivant. La promenade n'est pas de tout repos, et le temps lui est bien sûr compté. Une multitude d'ennemis l'attendront sur son passage pour le ralentir. Mais bien sûr, son arme secrète est toujours là pour s'en débarrasser avec aisance. Les adversaires peuvent paraître inoffensifs (mouettes, lapins) mais recèlent des possibilités insoupçonnées et des armes très efficaces. En fonction du niveau, le contact avec les ennemis sera plus ou moins douloureux. Vous ne disposez en effet que de 100 points d'énergie pour chacune de vos trois vies. Selon le tableau, chaque blessure pourra vous ôter de 30 à 50 points d'endurance, ou plus. Il faut donc être vigilant à chaque instant, le total ayant tôt fait d'atteindre le seuil fatidique. Même la baignade n'est pas conseillée, car elle aussi vous grignote de l'énergie. Ne restez pas immergé trop longtemps ou vous risqueriez de le regretter. Mais l'élément liquide pourra bien des fois être votre allié, certains passages secrets ou raccourcis nécessitant quelques longueurs de

La réalisation de Kid chaos est irréprochable. Le personnage se déplace à une vitesse vertigineuse.

Ce kid n'a pas l'air très commode.



En plus de ses sauts prodigieux, il est armé d'une terrible massue.

nos

Superfrog aurait pu être dépassé dans ce domaine. La seule comparaison possible est *Sonic* sur Megadrive ! La bande son possède elle aussi assez de pêche pour accompagner la célérité de l'action. Attention cependant, car si vous n'êtes pas vigilant, cette rapidité peut sans problème se retourner contre vous, la grande inertie du personnage rend son contrôle particulièrement difficile en pleine course.

Il est fort ce kid !

Joue pas au sous-marin.

brasse pour y accéder. Le but du jeu n'est bien sûr pas très original. Mais ce n'est pas le plus important, car la réalisation de *Kid chaos* est en revanche irréprochable. Les décors sont très colorés (sur 500 comme sur 1200), et d'une finesse incroyable. Le scrolling principal est impeccable, mais comme si cela ne suffisait pas, les programmeurs ont rajouté un nombre hallucinant de scrollings différentiels en arrière plan. Ils sont tellement nombreux qu'il est impossible d'en faire le compte ! De plus, leur fluidité n'a d'égal que leur beauté, donnant à *Kid chaos* une profondeur de champ digne de *Shadow of the beast* (mis à part le premier plan). S'il n'y avait que ça, le jeu serait déjà pas mal, mais ce n'est pas tout. Quand le personnage commence à prendre de l'élan, sa vitesse de déplacement devient vertigineuse, et, exécutant quelques roulés-boulés, on est bien vite arrivé à la fin du tableau. Cette vitesse est impressionnante, et je n'aurais jamais cru que le légendaire

Kid a trouvé plus laid que lui et ça le met de mauvais poil !

Certains passages nécessiteront un peu plus de douceur de votre part pour éviter la crise de nerfs. Les tableaux bonus de fin de niveau sont originaux, le premier niveau comportant un casse-briques plutôt sympathique. La présence de codes est elle aussi la bienvenue. Reléguant au second plan tout ce que l'on avait vu jusqu'alors, *Kid chaos* est l'ultime jeu d'arcade sur Amiga. *Zool*, *Brian*, *Superfrog* et *Mister Nutz* ont trouvé leur maître.

G.H.

C'est Kid ce mec ?

Kid-kat à toute heure !

Tous les AMIGA

Arcade

GRAPHISME	15
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	12
SON	13
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	13
DIFFICULTÉ	16
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 4
Disponible sur : -

93%

DREAM TOP

Universe

CORE DESIGN

Pour bon nombre d'entre nous, la réalité virtuelle demeure inaccessible, les quelques tentatives dans ce domaine ne suffisant pas encore à convaincre le public qu'elle fera un jour partie de notre quotidien. Core design prend de l'avance sur ses concurrents en proposant un jeu entièrement basé sur la réalité virtuelle. Je vous arrête tout de suite, *Universe* n'est pas vendu avec un casque et des gants interactifs (la prochaine fois peut-être !), mais son scénario est intimement lié à la réalité virtuelle. Et pour cause, le héros du jeu se retrouve plongé au beau milieu de cet univers parallèle.

Les graphismes de Universe sont exceptionnels. Le scénario, génial, est riche en rebondissements.

En effet, c'est en rendant visite à son oncle, scientifique de génie mais un peu excentrique, que Boris, un jeune garçon passionné par les ordinateurs, va être confronté à la situation la plus inhabituelle qui soit. Activant par mégarde le générateur d'univers virtuels que le vieil homme venait de créer, Boris apparaît au coeur d'un amas d'astéroïdes, à des milliers d'années et de kilomètres de son village natal. Mais le jeune homme n'est pas de ceux qui reculent devant l'adversité. Prenant son mal en patience et son courage à deux mains (ou, au choix, le taureau par les cornes), il est bien décidé à trouver un moyen de rejoindre ses pénates. Il commence donc sa trépidante aventure avec toute la détermination que l'on peut attendre de sa part. Son destin est entre ses seules mains (et de fait entre les vôtres !).

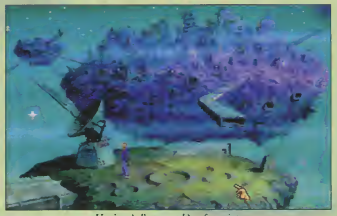
Unis vers Universe.

Dès le début, la situation semble désespérée. Boris est coincé sur une planète pas plus grande qu'un mouchoir de poche, le seul moyen d'accès avec les autres astéroïdes du secteur n'étant pas encore activé. Après une brève balade sur la planète actuelle, le personnage a pu récolter un certain nombre d'objets dont il doit à présent trouver la fonction. Dès lors, on s'aperçoit que *Universe* n'est pas un jeu pour débutants. Le nombre d'actions disponibles est impressionnant, augmentant par conséquent la difficulté du jeu. Bien que l'incontournable icône "Utiliser" soit présente, d'autres vous demanderont bien plus de subtilité. Car le personnage peut aussi bien lancer un objet, l'ingurgiter, l'insérer, le porter, qu'il peut l'ouvrir ou encore le combiner avec un autre. Voilà en ce qui concerne les objets. Mais le héros proprement dit est aussi capable de discuter, de sauter, d'attaquer, de ramasser et de regarder. Ouf, j'espère que je n'ai pas oublier une option dans le lot. Il est vrai qu'elles sont tellement diverses, et pour certaines inhabituelles, que l'on met un certain temps à s'y faire. Le jeu mêle avec goût l'action et la réflexion. Le personnage peut marcher mais aussi courir, et ce d'un simple clic de souris. Ceci peut sembler banal au premier abord, mais s'avère presque indispensable lors des explorations. Les planètes ne sont généralement pas toutes petites, et la plupart des joueurs seront ravis de traverser sans perdre de temps les écrans qu'ils ont déjà parcourus. Le jeu y gagne en intérêt, les recherches devenant moins monotones. Et *Universe* est loin d'être monotone, car le scénario vous obligera de nom-

Les décors sont en 256 couleurs même sur Amiga 500.

Universe dans la réalité virtuelle.

Boris Danoff, la tête dans les étoiles.



Un jeu à l'atmosphère futuriste.

breuses fois à régler votre timing, que ce soit pour vous accrocher à un astéroïde en pleine course ou pour échapper à un escadron de robots belliqueux. Le jeu recèle même des phases de type arcade (se calquant sur Delphine software qui, il y a bien longtemps, avait eu la bonne idée de truffer son *Operation stealth* de nombreuses scènes d'action). Sommaires et relativement courtes, elles apportent néanmoins une petite bouffée d'air à un jeu d'aventure assez coriace. Par exemple, vous devrez manuellement arrimer votre vaisseau à un gros cargo de commerce qui vous emmènera vers une autre planète. Le jeu est extrêmement varié. Les planètes se suivent et ne se ressemblent pas, et les habitants qui y ont élu domicile possèdent des moeurs plutôt singulières. Certains essaieront de vous tuer, d'autres de vous manger, mais quelques rares exceptions amicales vous seront d'un précieux secours dans votre périple. Le scénario est riche en rebondissements, et aux longues périodes de recherches plutôt calmes, succèderont des moments de réelle tension pendant lesquels le temps devra être géré avec minutie. La musique est pour une fois parfaitement synchronisée avec l'action, les thèmes et les mélodies collant exactement à l'ambiance du moment. L'absence de bruitages en devient presque imperceptible, quoique ceux-ci auraient donné encore plus de profondeur au jeu.

Tout le paradoxe des univers parallèles.

Mais je vous gardais le meilleur pour la fin. Les graphismes de *Universe* sont tout bonnement exceptionnels. L'équipe de programmation s'est débrouillée pour pouvoir afficher 256 couleurs à l'écran, et même sur un Amiga 500. On frôle l'exploit ! Non seulement les décors utilisent toutes ces couleurs, mais les tons pastels employés pour ces derniers démontrent la finesse et le sens artistique de l'artiste (Rolf Mohr en l'occurence). On est littéralement plongé dans l'atmosphère futuriste du jeu, et c'est difficilement que l'on éteint sa machine à 4 h du matin pour aller se coucher. De plus, les possesseurs d'Amiga peuvent être fiers. Ils disposent aujourd'hui d'un jeu d'aventure qui concurrence sans aucun mal ses équivalents sur Pc, et en français ! Pour une fois, ce seront les Pcistes qui devront attendre que *Universe* débarque sur leur plate-forme, et non le contraire. J'en connais qui doivent s'en mordre les doigts d'avoir revendu leur Amiga. Si je ne vous ai rien révélé du scénario, c'est tout simplement parce qu'il est tellement génial qu'il vaut mieux que vous le découvriez par vous-même. Des énigmes fouillées, une variété de décors époustouflante, de somptueux graphismes et une bande son splendide, *Universe* balaie ses concurrents (*Kyrandia, King's quest VI*) très loin derrière. A noter : le jeu est installable sur disque dur, ce qui apporte un plus considérable. Renegade a interêt à soigner son prochain soft *Flight of the amazon queen*, afin de dépasser en qualité le jeu d'aventure le plus abouti de sa génération.

G.H.

La palette de couleurs des décors est particulièrement bien choisie.

Tous les AMIGA

Aventure

GRAPHISME	17
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	14
SON	13
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	13
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	17

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : français
Nombre de disks : 5
Bientôt sur : Pc

93%

D-Day

IMPRESSIONS

Après un assez banal *North and south* en début d'année, Impressions relève le niveau du wargame en nous proposant *D-Day*. Comme son nom l'indique, l'action se déroule à partir du 6 juin 1944, l'une des périodes les plus critiques de la Seconde guerre mondiale. Le scénario étant beaucoup plus d'actualité et résolument plus français que *North and south*, *D-Day* ne peut que séduire les amateurs de Wargame, ou les passionnés de militaria (NDLR : tout ce qui se rapporte à l'armée, au militaire. Chacun son truc). Le jeu se décompose en plusieurs parties bien distinctes. Tout d'abord, l'écran principal permet une vue d'ensemble du terrain, décrivant les unités (alliées comme allemandes) qui y prennent place. Chaque division représentée reflète plutôt bien la réalité du conflit. L'armée de terre dispose par exemple d'unités d'infanterie, d'artillerie et de régiments de paras. Les autres corps d'armées développent des forces aussi variées qu'efficaces : bombardiers, chasseurs ou cuirassés. Le génie n'a pas été oublié, avec de nombreux ingénieurs présents sur le terrain, tout comme l'établissement de nombreux quartiers généraux. Chaque unité est déplacée sur la carte selon votre bon vouloir, et en fonction des points de déplacement qui lui reste. En effet, à la fin de chaque mois, le programme dote chaque division d'un certain total de points qui limitera ses actions sur le champ de bataille. Les déplacements doivent donc être gérés avec circonspection, pour ne pas envoyer une unité alliée directement dans la gueule du loup.

La gestion des divisions sur la carte.

D-Day permet aussi la présence de plusieurs troupes différentes sur un même emplacement. Chacune d'entre elles pourra évidemment se séparer des autres en cas de besoin. Cette option est particulièrement utile pour créer une unité extrêmement puissante. Mais lorsque ce sont deux unités adverses qui se trouvent sur la même case, le combat est inévitable.

Bien que l'affrontement puisse être disputé automatiquement, certains préfèreront participer activement à la bataille. Pour ce faire, *D-Day* est équipé d'un simulateur de combat assez complet. Les troupes présentes sur une même région se caractérisent par leurs armes et leur état de fatigue. Ici aussi, chaque unité peut être déplacée à votre guise, adoptant la technique la plus appropriée au terrain. Après quelques tours de jeu, la rencontre avec l'ennemi est inévitable, et il ne vous reste plus qu'à les regarder s'entretuer (cynique, non ?). Vous pouvez même définir si les assauts sont donnés de loin ou au corps à corps. En fonction de l'environnement, les troupes pourront même débarquer (pour un peu on s'y croirait !). Bien plus abouti que son pré-

Le nouveau wargame de chez Impressions.

Avec la gestion des batailles sur le terrain, il n'y a pas que le bidasse qui trinque !

Évaluez-vous avec la "Barre de victoire".

décesseur, *D-Day* est un wargame très complet et passionnant à jouer. Certes les graphismes ne sont pas exceptionnels (surtout lors des batailles), et la musique carrément horrible, mais la jouabilité et la profondeur de jeu sont indiscutables. Les fins stratèges auront fort à faire pour vaincre l'ennemi (on peut choisir entre le camp allié et les Allemands), surtout que la difficulté peut être augmentée (brouillard, ravitaillement obligatoire, gestion de la personnalité des généraux...). *D-Day* est vraiment un wargame incroyable, ponctué de diverses anecdotes historiques réelles. Un logiciel de choix pour légionnaires en pantoufles (qu'ils jouent seuls ou en couple).

G.H.

Tenez-vous au courant de l'état de vos troupes et de l'évolution du conflit.

Tous les AMIGA

Wargame

GRAPHISME	11
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	13
SON	8
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	9
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	12

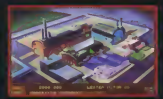
Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : oui
Langue : français
Nombre de disks : 2
Disponible sur : Pc

81%

DETROIT

POUVEZ-VOUS CHANGER L'HISTOIRE DE L'AUTOMOBILE?

Mettez vos voitures à l'épreuve et faites leur passer des tonnes de tests !



Créez des campagnes publicitaires uniques pour balayer vos rivaux !

Au fur et à mesure que votre empire automobile grandit, ouvrez de nouvelles usines et succursales à travers le monde !

Disponible sur IBM PC, Amiga et Amiga 1200 en version française

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente

Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

Impressions
Une assurance de qualité pour les jeux de stratégie

© 1994 Impressions Software Inc.

Jeux tests

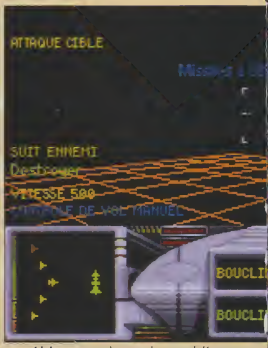
Starlord

MICROPROSE

Microprose annonçait *Starlord* comme la suite du célèbre *Civilization* qui a fait tant d'adeptes à une époque. Cette fois l'éditeur nous propose non pas de conquérir une simple planète, mais un univers entier. Imaginez-le, peuplé de milliers d'étoiles, qu'il vous faudra annexer, afin de devenir l'Empereur. Ce dernier dirige des rois qui à leur tour commandent des ducs, qui eux-mêmes exercent leur autorité sur des comtes, qui contrôlent des seigneurs, qui eux-mêmes... stop, arrêtez !

Deux modes de jeux sont proposés : le mode "dynastie" et le mode "starlord". Dans le premier cas, il est possible de jouer le rôle de n'importe quel membre de votre clan. Le second, plus simple, surtout lorsqu'on débute, vous permet d'assumer un seul rôle à la fois. Dès que le personnage que vous dirigez meurt, vous passez au suivant et ainsi de suite. En tant que chef de famille, vous vous déplacez de planète en planète avec vos troupes et votre "porte-vaisseau". C'est dans ce dernier que vous mènerez toutes les opérations essentielles. Une bibliothèque est à votre disposition. Elle liste toutes les dynasties présentes dans l'univers. Cela vous permettra de savoir qui attaquer, et ceux qu'il ne vaut mieux pas déranger. La famille joue un rôle primordial dans *Starlord*. En effet, les seigneurs dirigent des "étoiles de production". Ces étoiles sont la base de l'économie. Leur production est formée de : vaisseaux, nourriture, armes, carburant... Ces ressources sont indispensables à l'entretien de votre flotte. Si vous réussissez à conquérir une étoile appartenant à une personne de votre rang, vous y installerez un membre de votre famille. Celui-ci en deviendra le seigneur et vous fera bénéficier de ses ressources. Les rois, ducs et comtes ne dirigent pas ces étoiles, mais bénéficient des ressources financières mises à leur disposition par leurs vassaux. Ils possèdent de meilleurs vaisseaux et leur influence est plus grande.

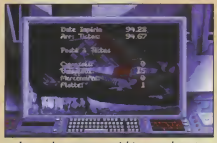
Avant de monter dans l'échelle sociale, il faudra user de diplomatie, créer des alliances, tisser des liens économiques... Néanmoins, pour accéder à des titres honorifiques, vous devrez attaquer des personnes de rang supérieur. Si vous en sortez victorieux, vous hériterez du titre de l'ennemi. Lors d'affrontements, l'ordinateur vous propose soit un résultat rapide, soit la version longue. Dans ce cas, les combats ont lieu sur une carte composée d'hexagones, stylés wargames. Vos unités ainsi que celles de votre adversaire sont representées par des



Ah ! ces voyages interspatiaux, quel dépaysement.

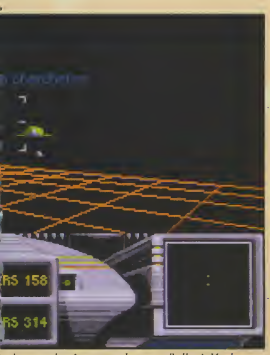
De cette salle vous partirez à la conquête de tout l'univers...

Passez à la caisse !



Les trajets en temps réel (un peu longs).

L'arbre généalogique de l'Empire.



c'est tout de même autre chose que d'aller à Meulun.

icônes.

Des commandes (patrouiller, attaquer...) permettent de donner des ordres à vos troupes. Si votre porte-vaisseaux rencontre des ennemis, le combat bascule dans une simulation en 3D, à laquelle vous pourrez prendre part. *Starlord* est un jeu très intéressant, aux multiples facettes. La stratégie, le commerce, la diplomatie ainsi que la simulation 3D sont présents. Hélas, la réalisation laisse à désirer, la souris est mal gérée et de plus, les seuls bruitages et musiques apparaissent lors des phases 3D. Sachez que trois scénarii sont disponibles et augmentent grandement la durée de vie de *Starlord*. J'espère que Mr. Sigleton (*Midwinter, Ashes of empire*) continuera à produire de tels jeux, et qu'il veillera à ce que la réalisation soit à la hauteur de son scénario.

A.C.

Et les stocks ?

Tous les AMIGA

Stratégie

GRAPHISME	10
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	8
SON	5
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	9
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	14

Nombre de Joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : français
Nombre de disks : 3
Disponible sur : Pc

82%

LA PLUS GRANDE LOGITHEQUE DE PARIS

TOUTE LA MICRO : MATÉRIELS & LOGICIELS
TOUS LES JEUX : MICRO & VIDÉO
CALCUL, TÉLÉPHONIE, LIBRAIRIE & PRESSE
TOUS LES SERVICES FNAC

LE MONDE DE L'AMIGA
Des vendeurs spécialisés,
le Rendez-Vous des passionnés,
toutes les nouveautés en français.

LE FORUM INNOVATIONS
Un espace de démonstration, où spécialistes et journalistes vous présentent sur grand écran, du mercredi au samedi, tous les types de produits présents à la Fnac Micro.
Le programme est disponible à l'accueil du magasin et sur 3615 fnac.

71, bd St-Germain - 75005 Paris
Tél. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79
Ouvert du lundi au samedi, de 10h à 20h
Métro : Cluny, RER : St-Michel, Parking : Lagrange

fnac

Kick off III

ANCO

Kicf off fait partie de la légende. Dino Dini avait su regrouper en un seul jeu ce qui faisait l'intérêt de plusieurs autres. Le simulateur de foot était né. Depuis, les jeux ont nettement progressé, tant d'un point de vue technique qu'artistique. Sans vouloir vous choquer, l'actuel *Kick off* n'a rien à voir avec ses prédécesseurs. Dino Dini n'ayant pas orchestré ce dernier, beaucoup de choses ont été bouleversées. La principale, c'est le changement de la vision du terrain : *Kick off III* nous propose une vue de côté. On a beau se pincer plusieurs fois, il faut se rendre à l'évidence, le changement est radical. Au premier coup d'oeil, les graphismes sont alléchants. Détaillés et hauts en couleurs, ils présagent un jeu bien au-dessus de la moyenne. On commence à jouer, et les joueurs s'animent avec un réalisme étonnant. Mais un je ne sais quoi vient perturber notre émerveillement. En effet, la saccade dont fait preuve le scrolling est assez insupportable, bien que l'action ne soit pas spécialement rapide. Pour ce qui est de la réalisation, Anco a loupé le coche, car *Kick off III* n'est pas le jeu auquel on s'attendait. En revanche, il possède toujours les options qui en on fait sa force. On peut disputer une rencontre amicale, s'entraîner ou directement accéder à la Coupe du monde. La plupart des équipes actuelles s'y retrouvent, laissant un large choix au joueur. Les membres

Séance d'entraînement aux dribbles.

de chaque club possèdent trois caractéristiques (vitesse, passe, tir) qui pourront évoluer au fur et à mesure des matchs. Les formations sont au nombre de huit, pour une meilleure gestion de votre tactique. Deux modes de jeux sont disponibles : arcade et simulation. Le premier permet de prendre en compte ou non certaines options (hors-jeu, fautes, blessures), alors que le mode simulation règle les paramètres au maximum, comme si vous jouiez véritablement. Le contrôle du ballon (qui peut coller plus ou moins au pied) et la vitesse de jeu peuvent être définis selon vos aptitudes personnelles. En fait, le jeu est assez complet, mais pèche par sa réalisation médiocre. Si Anco n'avait pas voulu autant innover avec cette vision fantaisiste du terrain, il aurait pu ajouter un nouveau hit à sa collection. Mais pour l'heure *Kick off III* demeure d'une triste banalité, malgré quelques options qui arrivent à le maintenir hors de l'abîme, et une musique rock originale.

G.H.

Gestion des clubs.

Alors là, s'il manque son but, c'est un blaireau !

AMIGA 1200

Jeu de foot

GRAPHISME	14
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	11
SON	10
DURÉE DE VIE	13
PRISE EN MAIN	15
DIFFICULTÉ	13
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	10

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : non
Langue : français
Nombre de disks : 2
Disponible sur : Pc

78%

3615 DPSH

Domaine Public Software Hardware

Hermès : le protocole Amiga : simple, rapide, puissant

Pas de blabla mais des mégas !

- Plus de 100 Mo de dernières nouveautés importées directement du Canada et des USA.
- Plus de 2500 fichiers et logiciels 100% Amiga (jeux, images, utilitaires, démos, fichiers musicaux).
- Quel que soit votre Amiga, vous trouverez sur DPSH les réponses à vos problèmes.
- Hermes est le protocole le plus facile et convivial d'intégration.

3615 DPSH la meilleure façon de télécharger sur Amiga !

Commandez pour 35 francs le protocole Hermes et ses utilitaires sur le 3615 DPSH

Gagnez des accès mensuels en 3614 sur le 3615 DPSH.

PREMIER MAIL ORDER

AM		
A320 Airbus (USA)		229
A320 Airbus (Europe)		229
Air Bucks 1.2		129
Akira	A500/CD32	199
Aladdin	**A1200**	**199**
Alien Breed 2	A500	149
Alien Breed 3	A1200	199
Alien Breed 2/Tower Assault	CD32	199
All Terrain Racer		179
All Terrain Racer	A1200/CD32	199
Amberstar		199
Arabian Knights		129
Arabian Knights	CD32	99
Arcade Pool		69
Arcade Pool	CD32	129
Armourgeddon 2		199
Assassin Special Edition	CD32	129
A Train		129
Apocalypse		199
Award Winners 2		229
B17 Flying Fortress (1 Meg)		219
Banshee	**A1200**	**199**
Banshee	**CD32**	**129**
Batman Returns		189
Battle Chess	CD32	219
Battle Isle '93		249
Battle of Britain		149
Battletoads		139
Beneath A Steel Sky		**229**
Beneath A Steel Sky	CD32	199
Benefactor		**199**
Big Sea		199
Birds of Prey		149
Body Blows		129
Body Blows Galactic		189
Body Blows/Superfrog/Overdrive		189
Breach II		249
Brian the Lion	CD32	179
Brutal Sports Football	A500/CD32	189
Bump N Burn		179
Caesar/Cohort 2	CD32	249
Caesar Deluxe		249
Cannon Fodder		**229**
Captive 2 Liberation	A500/CD32	229
Championship Manager End of Season Data Disk		129
Championship Manager 93		199
Championship Manager '94 Season Disk		89
Chaos Engine	A500/CD32	149
Civilisation	A1200	159

AM		
Club Football The Manager		199
Combat Air Patrol		**99**
Crash Dummies		179
Cruise For A Corpse		149
Curse of Enchantia		229
Cyberspace		229
Detroit		249
Dogfight		**199**
Dragonstone	A1200/CD32	229
Dreamweb		229
Dune		129
Dune 2		199
Dynablaster		199
Elite 2 (Frontier)		**249**
Elite 2 (Frontier)	CD32	199
Empire Soccer 1994		**199**
Excellent Games		249
Eye of the Beholder 1 ou 2		129
Fifa International Soccer		**199**
Fire Force	CD32	289
First Samurai		99
Flashback		189
Flight Simulator 2		229
Flight Sim 2 Scenery Collection A		289
Flight Sim 2 Scenery Collection B		289
F Sim 2 Great Britain Scenery		289
F Sim 2 Japan ou Hawaii Scenery		139
F Sim 2 USA No 7 Washington		139
F Sim 2 USA No 9 Chicago		139
F Sim 2 USA No 11 Detroit		139
F Sim 2 USA No 12 New York		139
F Sim 2 Western European Tour		139
Formula One Grand Prix		219
Genesia		199
Goal		189
Goblins 3		249
Graham Gooch Cricket		199
Gunship 2000	CD32	209
Gunship 2000 (1 Meg)		199
Harpoon 1.21		129
Heimdall 2	A500/A1200	149
Hill Street Blues	A500/CD32	129
Hired Guns		**199**
History Line (1914-1918)		199
Impossible Mission	**A500/A1200/CD32**	**199**
Indy Jones - Atlantis Adv (1 Meg)		199
Indiana Jones - Last Crusade		149
Inferno	CD32	199
Innocent Until Caught		**99**

AM		
International Manager World Cup Edition		179
International Open Golf Championship		179
International Rugby Challenge		189
Jimmy Connors-Great Courts 2		69
Jimmy White's Snooker		129
Jungle Book	**A1200**	**199**
Jurassic Park	A1200/CD32	179
K240 -Utopia 2		219
Kick Off + Extra Time		69
Kick Off 3		**199**
Kick Off 3	**A1200/CD32**	**199**
Kid Vicious		179
King Pin	A500/CD32	89
Kings Quest 1 ou 2 ou 3		129
Kings Quest 6	A500/A1200	229
Knights of the Sky		129
Labyrinth of Time	CD32	229
Laser Squad		129
Leisure Suit Larry 1 ou 2		129
Leisure Suit Larry 3		149
Lemmings 1	CD32	199
Lemmings 2 (The Tribes)		149
Lemmings Oh No Not More		249
Links - The Challenge of Golf		149
Lords of Power		249
Lost Eden	**CD32**	**299**
Lost Vikings	CD32	189
Lotus Turbo Trilogy	A500/CD32	219
Lure of the Temptress		129
Manchester United Premier League Champions		219
Manchester United Premier League Champs	**CD32**	**189**
Microcosm	**CD32**	**319**
Micro Machines		199
Moonwalker		79
Mortal Kombat		209
Mr Nuts		199
Nick Faldo		149
Nigel Mansell World Championship		179
Nigel Mansell World Championship	A1200	129
Nigel Mansell World Champ	CD32	219
On The Ball - World Cup Edition		199
On The Ball - League Division		229
Out to Lunch	A1200	179
Perihelion		199
PGA Tour Golf +		149
Pinball Dreams & Fantasies		249
Pinball Fantasies	A1200/CD32	199
Pinball Magic		89
Pinkie	(A1200 AUSSI)	179

AM		
Pirates Gold	CD32	199
Planet Football	A1200/CD32	229
Police Quest 1/2/3		129
Populous & Promised Lands		129
Powermonger + WW1 Data Disk		149
Premier Manager 2		89
Prince of Persia		69
Psycho Killer	CD32	249
Puggsy		219
Quest For Glory 1 ou 2		149
Qwak/Alien Breed S E	CD32	199
Rise of the Robots	**A500**	**299**
Rise of the Robots	**A1200**	**229**
Rise of the Robots	**CD32**	**229**
Ruff n Tumble		179
Rugby League Coach		199
Ryder Cup	A1200/CD32	199
Sabre Team (Enhanced)	A1200/CD32	129
Second Samurai	A500/A1200	199
Secret of Monkey Island (1 Meg)		**129**
Secret of Monkey Island 2		249
Sensible Soccer 1.1 (92/3)		129
Sensible Soccer International World Cup		**139**
Sensible World of Soccer		199
Settlers		**229**
Shadoworlds		129
Sierra Soccer-World Cup Edition		189
Sim City 2000		**199**
Sim City Classic		129
Sim City Deluxe		249
Sim City + Populous		199
Sim City/Lemmings		219
Simon The Sorceror	A500/A1200	249
Simon The Sorceror	CD32	229
Skidmarks		179
Soccer Kid	**A500/A1200**	**99**
Soccer Kid	CD32	199
Space Legends		229
Speedball 2		69
StarTrek 25th Anniversary	A1200	219
Streetfighter 2		129
Striker		89
Striker	CD32	199
SUB		199
Superfrog	CD32	129
Super Stardust	A1200/CD32	189
Syndicate		199
Tactical Manager-Anglais Ou Italien Ou Ecossais		**199**
TFX	A1200/CD32	249

AM		
The Blue And The Gray		249
Theatre of Death		99
Theme Park	**A500/A1200**	**229**
The Greatest		199
Their Finest Hour		199
Tornado	A500/A1200	229
Total Carnage	A500/A1200	199
Tracon 2		199
Traps + Treasures	CD32	149
Trolls	A500/A1200	99
Trolls	CD32	199
UFO		249
Ultimate Body Blows	CD32	199
Ultimate Pinball Quest		199
Utopia		89
Valhalla Lord of Infinity		199
Vital Light	A500/600/A1200	189
Wembley Rugby League	A500/600/A1200	179
Wembley International Soccer	CD32	189
Wembley International Soccer	A1200	179
Wing Commander		129
World Class Rugby (5 Nations)		129
Wild Cup Soccer	A500/600/1200	179
World Cup USA 1994		**179**
World Cup Year 1994		199
Worlds of Legends		149
Zool	**CD32**	**199**
Zool	**A500/A1200**	**99**
Zool 2	CD32	199
Zool 2	A1200	179
Zool 2	A500	129

JOYSTICKS

CHEETAH BUG	119
FREEWHEEL DIGITAL STEERING WHEEL	249
GRAVIS ADVANCED SWITCH	249
GRAVIS GAME PAD	179
QUICKJOY TOPSTAR SV127	139
QUICKJOY JETFIGHTER SV130	139
WICO Q STICK	80
SUNCOM SLIK STICK	79
SUNCOM TAC 2	99

DISQUETTES 3.5"

	TDK/VERBATIM EN BOITE		PRECISION EN BOITE		SANS MARQUE SANS BOITE	
	BAS-DD	HAUT-DD	BAS-DD	HAUT-DD	BAS-DD	HAUT-DD
10 x	69	89	59	69	49	55
20 x	139	179	109	129	89	99
50 x	299	400	240	299	209	230

NOM ______ PRENOM ______

ADDRESSE ______

C POSTAL ______ VILLE ______

TEL ______

DISQUETTES ☐ CD32 ☐

CARTE DE CREDIT ☐ CARTE BLEUE ☐ MASTERCARD ☐ VISA

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE ______

DATE D'EXPIRATION ___ / ___

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

POUR COMMANDES TELEPHONIQUES APPELEZ 19.44.268.271.172 LUND-VEND 10H00 A 20H00, SAMEDI ET DIMANCHE 11 H00 A 17H00

POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271.173

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER

DEPT. AD07, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE, CRANES FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE

BON DE COMMANDE

TITRES ______ PRIX-FFrs ______

TOTAL ______

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. ______ A L'ORDRE DE: "PREMIER MAIL ORDER"

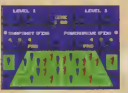
Empire soccer

EMPIRE

L'équipe Graftgold tente de nous réconcilier avec le milieu du foot. La France conserve à présent toutes ses chances d'être qualifiée pour la prochaine Coupe du monde, alors aucune raison de se priver d'*Empire soccer*. Car ce petit logiciel va redonner du mordant aux supporters les plus acharnés. Sans être un véritable simulateur de football, il permet à tous de s'adonner aux joies du ballon rond. En effet, destiné au tout public, *Empire soccer* possède une prise en main exceptionnelle, les novices pouvant s'y essayer sans problème avant de passer à un jeu plus costaud comme *Sensible* ou *Goal*. Le jeu propose différents types de rencontres, que ce soit en entraînement, en exhibition ou en Coupe du monde (51 matchs au total). On peut régler les tactiques (5 formations disponibles) ou choisir ses coups spéciaux (non, ce n'est pas un test de *Body blows*). En effet, certaines options ont des effets saisissants : super dribble, accélération, ou tir super-puissant. Nous sommes loins du jeu de foot traditionnel. Le jeu est vu de dessus, les joueurs sont énormes et bien dessinés. Le scrolling est honnête, tout comme l'ambiance, mais la vision du terrain est un peu réduite, si bien qu'il est difficile de construire une action. Pour agrémenter le tout, des encarts apparaissent de temps à autre à l'écran pour indiquer le comportement du public ou la décision de l'arbitre. *Empire soccer* est à considérer comme un jeu d'action et non comme une simulation.

G.H.

Une très bonne prise en main.



Visionnez vos joueurs sur le terrain.

Tous les AMIGA

Jeu de foot

GRAPHISME	13
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	14
SON	12
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 1
Disponible sur : -

78%

Wild cup soccer

MILLENIUM

On pourrait croire que *Wild cup soccer* n'est qu'un remake de *Brutal sports football* à la sauce européenne. Il n'en est rien. Certes, il s'inspire un peu de son aîné, mais sa réalisation est bien différente. Il y est toujours question d'un jeu d'équipe assez violent où les buts marqués rivalisent avec les joueurs blessés. La représentation graphique n'est pas la même, elle passe d'une 2D banale à une 3D isométrique avec effets garantis. De plus, les graphismes sont beaucoup plus travaillés, et dès que l'on se déplace, on apprécie le scrolling multidirectionnel fluide. Le but du jeu : il suffit d'emmener le ballon jusqu'aux cages adverses, et ainsi marquer un but. Les moyens dont vous disposez pour y parvenir sont plus guerriers que sportifs. Diverses capsules apparaissent sur le terrain, et lorsqu'on en attrappe une, le déroulement de la rencontre prend un autre tournant. Le programme permet de gérer votre équipe pour obtenir les meilleurs résultats. Bien que cet aspect ne soit pas très développé, il apporte une touche stratégique à l'ensemble. Selon la forme des joueurs, on peut décider de les licencier, d'en acheter un autre, etc. Mais attention, l'argent s'épuise vite, et le seul moyen d'en gagner est d'accumuler les victoires, sinon vous serez éjecter du championnat. Avec l'argent, tout est possible, et le médecin de service sera même capable de ressusciter l'un de vos hommes grâce à une somme rondelette. Il ne vous reste plus qu'à économiser à votre tour pour vous acheter ce jeu d'action vraiment éclatant, véritable *Speedball* des temps modernes, avec une pointe de vitesse en moins.

G.H.

C'est un jeu où tous les coups sont recommandés !

Tous les AMIGA

Arcade

GRAPHISME	14
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	10
SON	11
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 2
Disponible sur : -

82%

PHOENIX DP

TOUT L'UNIVERS DU CD ROM POUR AMIGA

PROMO CD ROM

CD DEMO 1 ou 2*	199 Frs
CDPD 1, 2 ou 3*	199 Frs
17 BIT Coll. 2	199 Frs
New Games** 1, 2 ou 3	199 Frs
Multimedia Tool Kit*	199 Frs
17 BIT Coll.1 (2 CD)	299 Frs
PRET**	299 Frs
CD Aminet 04/94	149 Frs
Frozen Fish	199 Frs
Gold Fish (2 CD)	249 Frs

(* - compatible CD32 ** - pour CD32 uniquement)

LECTEUR CD-ROM A1200

Lecteur CD ROM PCMIA pour Amiga 1200 compatible CDTV, CD32, CD PC et Mac, CD Audio.

Lecteur seul **1990 Frs**

Lecteur + 3 CDs **2490 Frs**

LOCK'N'LOAD (CD32)

Un nouveau CD en provenance des USA, qui contient 1000 jeux du domaine public, dont un grand nombre inédit.

199 Frs

SUNFLY KARAOKE (CD32)

5 CDs de Karaoké pour votre console CD32, où vous pourrez trouver les plus grands hits anglo-saxons.

Le CD 399 Frs

GRAFIK CD

Un CD entièrement dédié au graphisme. Des milliers d'images BPF de 16 et Hamé pour vos présentations Multimédia.

149 Frs

EUROSCENE 1

Classement les démos réalisées ds ce europe. Tout est classé par groupes et scènes. Tous les fichiers sont exécutables sur l'Ax. Ce CD nécessite donc un lecteur de disquettes.

149 Frs

IMAGINE CD

Le CD pour tous les fans d'IMAGINE. Plus de 500 objets, textures, attributs au format Amiga et PC.

399 Frs

SEXUAL FANTASIES

Le premier CD ROM Amiga pour Adultes 360 Mégas d'images et d'animations (Pour tout Amiga + CDRom, CDTV et CD32)

STRICTEMENT RESERVE AUX ADULTES (+18)

PROMO 299 Frs

NOUVEAUTES

EMERALD MINE CD
CDPD 4
EXPRESS PD GALORE
AMINET 3 SHARE
AMINET 3 GOLD
AMOS PD CD
RAYTRACING CD
AUGE/CACTUS CD
MEGAHITS 1
MEGAHITS 2
QWIKFORMS CD
AMIGA TOOLS
PANDORA CD
GIGA PD V2
DEUTSCHE EDITION
CABLE SERNET CD32
ULT. MOD COLLECTION
INSIGHT DINOSAURS
MOD SEX FILE (Video CD X)

NASA - The 25th Year (CD32)

Pour les fans de la conquête spatiale, plus de 50 minutes de vidéo, pour retrouver les plus grands moments de la NASA. Fonctionne sur A570, CDTV et CD32

239 Frs

CD EXCHANGE Vol.1 (CD32)

Un superbe nouveau CD Anglais comprenant des centaines de jeux, utilitaires, fontes, clip arts, musique, animations, démos etc..

199 Frs

NETWORK CD (CD32)

Le nouveau CD de Weird Science contient les disquettes Fish 800 à 975, les Amos 478 à 603, les TBag 1 à 74, 500 images en 256 couleurs, des utilitaires Photo-CD, et tous les programmes de communication pour relier votre CD32 à un autre Amiga.

199 Frs

VIDEO CREATOR

DONNEZ UNE NOUVELLE DIMENSION A LA MUSIQUE

Créez vos propres Clips Vidéos à partir de tout CD audio ou Vidéo (avec la carte FMV)
Plus de 1000 Images disponibles
Une multitude d'effets spéciaux
Des effets Psychés avec Psycho Cycle
Entièrement géré à la souris
Inclus: Random Rave générateur d'effets vidéos
Remix des CD Vidéo (avec la carte FMV)

POUR CD32 (CD32) **399 Frs**

(FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDE 20 Frs)

BP 801 64008 PAU CEDEX

Tel / Fax : 59 82 95 00

CUDA INFORMATIQUE

9, Rue Saulnier, 75009 PARIS, FRANCE
Téléphone: (1) 42.46.47.60 Téléfax: (1) 42.46.47.01
Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h

Pour d'autres Configurations Overdrive et Overdrive CD contactez-nous !

Interne pour Amiga 600 / 1200

2.5" pour Amiga 600 et 1200 livré avec câble, notice, disquettes d'installation + 10 Mo de DP, formaté

20 Mo	40 Mo	60 Mo	85 Mo	120 Mo	210 Mo	
690	890	1090	1490	1890	2090	Fttc.

Interne 3.5" pour Amiga1200

3.5" pour Amiga 1200, livré avec câble 2.5" / 3.5", câble alim, notice, disquettes d'installation + 10 Mo de DP, formaté

80 Mo	130 Mo	170 Mo	210 Mo	245 Mo	340 Mo	420 Mo	520 Mo	
1290	1690	1780	1790	1990	2390	2690	2990	Fttc.

Interne pour Amiga 2000

Livré avec contrôleur IDE, inclus extension de mémoire, notice, disquettes d'installation + 10 Mo de DP, formaté

Contrôleur seul	105 Mo	80 Mo	170 Mo	210 Mo	340 Mo	420 Mo	
IDE	SCSI	SCSI	IDE	IDE	IDE	IDE	
790	599	1990	1890	2090	2190	2590	2890

Externe pour Amiga 500

Livré avec contrôleur, Rom Switcher, inclus extension de mémoire, notice, disquettes d'installation + 10 Mo de DP, formaté

Contrôleur seul	20 Mo	40 Mo	80 Mo	170 Mo	
990	1590	1790	1990	2290	Fttc.

VPC UNIQUEMENT

Bon de Commande

Nom _____ Tel _____
Adresse _____ CP _____
Ville _____ Montant TTC _____
Paiement
☐ Chèque Ajouter 60 FF pour frais de transport
☐ Remboursement Ajouter 80 FF pour frais de transport

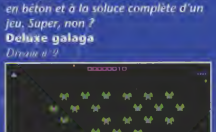
No Article / Description	+ Frais transport Total

Signature : _____

Quoi ? Trois pages de trucs et astuces ? It's wonderful ! Désormais, et pas plus tard que maintenant, vous aurez droit à des astuces en béton et à la soluce complète d'un jeu. Super, non ?

Deluxe galaga

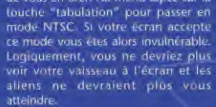
Dream n°9



Si vous avez des problèmes avec les envahisseurs, Madstorm vous permet de vous en tirer. Au menu tapez sur la touche "tabulation" pour passer en mode NTSC. Si votre écran accepte ce mode vous êtes alors invulnérable. Logiquement, vous ne devriez plus voir votre vaisseau à l'écran et les aliens ne devraient plus vous atteindre.

Brian the lion

Psygnosis



Alexandre Rey est génial. D'après lui, il suffit d'appuyer sur "caps lock" pendant le jeu et de presser le bouton droit de la souris. Pendant que "caps lock" est encore enfoncé, appuyez sur L pour avoir 9 vies (comme un chat), H pour avoir 9 continues, K pour avoir 999 cristaux, J pour avoir un peu de tout et P pour jouer à tous les niveaux.

Benefactor

Psygnosis

En avant pour quelques codes, dans le désordre...

6LRFIRMADM	H2UPQTQLMP
XTSORKRNQJ	6ERFFKPDDI
XGEICHFJDI	67TGPHPCLD
P3EEPRFFQS	P4EAOEAEO

XLUPOTZUTY

Civilization

Microprose

Appuyez sur shift et tapez en même temps 123456789 pour avoir une vue complète du monde ce qui vous permettra de voir les villes ennemies.

Historyline 1914-1918

Impressions

Historyline restera dans les annales comme l'un des plus grands wargames. En avant pour les codes des 24 premiers niveaux.

1. Pulse	2. Goose
3. Sport	4. Bimbo
5. Tempo	6. Barun
7. Bumm	8. Level
9. Toxin	10. Princ
11. Clean	12. Xendon
13. Signs	14. House
15. Sigma	16. Seven
17. Zombi	18. Moves
19. Blade	20. Zorro
21. Stone	22. Mosel
23. Order	24. Sodom

Simcity

Maxis

Appuyez sur shift et tapez FUND pour obtenir 10 000 dollars. Cette opération peut être répétée plusieurs fois... Mais n'en abusez pas, vous risqueriez un tremblement de terre !

The humans

Gamotek

Suite aux 15 premiers codes parus le mois derniers, voici les 15 suivants, offerts par Jean-Luc Ladigue :

16. 314C6C9C	17. 68754816
18. 2386595B	19. 56C92398
20. 57192379	21. 5C79832C
22. 746C9C7C	23. 3487C0C9
24. C6C2C4C3	25. C6743969
26. 27DDEAFA	27. 87663487
28. 5B23465B	29. C234DE26

Heimdall II, la soluce

Core design

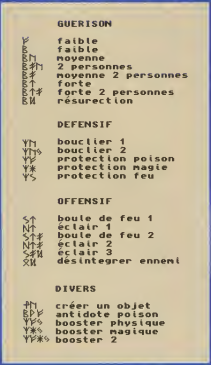
Bienvenue aventurier, dans le monde de *Heimdall II*, ou devrais-je plutôt dire "les mondes". Car comme tous les dieux le savent, depuis la découverte d'Odin, il existe des couloirs permettant d'aller d'un monde à un autre. Il vous faudra passer par bien des épreuves pour vaincre Loki le dieu malfaisant. Pour cela je vais vous aider et ensemble nous vaincrons les forces du mal. Je vous conseille de combattre vos ennemis jusqu'à extermination, car ainsi vous vous élèverez en niveaux et les combats vous seront de plus en plus faciles (chaque point dans le texte signifie que l'action se passe dans une autre salle).

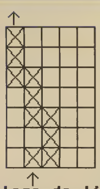
Prendre les flèches et l'arc, s'armer, franchir la porte de Midgard. Prendre le rune qui est derrière le menhir, tirer une flèche sur le menhir de gauche, puis de droite et combattre, prendre le sentier d'étoiles. Prendre le parchemin, sauter sur la plage et entrer dans la grotte. Passer les boules. Prendre la fiole puis aller sur le bateau. Prendre le poulet, l'or, le parchemin, entrer dans la maison. Prendre le rune, les haches, ouvrir la caisse du fond, prendre l'anneau, sortir. Aller au fond. Prendre les flèches et le rune, combattre, entrer dans le magasin. Lire les parchemins puis les vendre (si vous en avez besoin, achetez-vous des potions), ressortir. Reprendre le bateau, aller à Eadric's Village. Combattre, prendre le parchemin, entrer dans la grotte. Descendre l'escalier, prendre l'or, les couteaux, la

fiole, entrer dans le bar. Prendre la bouteille de vin sur le comptoir et discuter avec les clients, sortir. Remonter les escaliers, aller à gauche. Combattre, prendre le vin, entrer dans la maison. Prendre le rune, le parchemin, aller à droite. Monter les escaliers. Traverser le pont. Utiliser l'anneau devant le roi, retourner au bateau. Aller au Fisherman's hut, combattre, prendre le rune, entrer dans la maison. Prendre le rune, la fiole sur la table, les couteaux, l'or, ouvrir l'armoire, retourner au bateau. Aller à Loki's Shrine. Prendre le poulet, entrer dans la statue. Pousser la fontaine, prendre le parchemin, aller dans le laser bleu, passer le porche. Combattre, monter l'escalier. Sauter à droite de la statue, prendre les flèches, aller à droite. Prendre le rune, l'or, aller sur l'avancée, ressortir. Prendre l'ascenseur à droite de la statue, retourner au bateau. Aller à Rurik's village. Repasser le pont d'étoiles, la grotte, la barque. Aller à gauche. Entrer dans la maison, donner la lettre, retourner au magasin, vendre la bouteille de vin empoisonnée, les parchemins, donner toute les fioles et nourritures à Ursha, retourner au bateau. Aller à King's castle. Prendre le pain, le donner à Ursha, donner le passe au garde, entrer dans le château. Prendre les couteaux, passer la porte du fond. Parler au roi, prendre la bouteille, ressortir. Passer dans la porte de gauche. Entrer dans les cuisines. Monter l'escalier, parler avec la servante, prendre les fioles sur les étagères, ressortir des cuisines. Retourner au couloir central. Prendre le passage du bas. Prendre l'or, aller au passage qui mène au jardin, prendre la fiole, donner la bière, le vin, les fioles à Ursha, prendre le parchemin et l'épée, retourner dans le château. Pousser la tapisserie. Passer le couloir. Prendre le livre, appuyer sur le pied droit du lit, prendre la bague dans le coffre, retourner voir le garde qui est avant les cuisines. Donner la bague du roi, descendre les escaliers. Combattre, prendre la gourde, parler aux prisonniers, ne pas passer l'autre porte (sauf si vous aimez le sang), prendre la lettre, retourner voir le roi. Donner la lettre au roi, monter les escaliers. Utiliser l'arc et les flèches, jeter le sort de protection contre le feu, tirer une flèche dans chaque trou, passer la porte. Aller sur la plaque, prendre le morceau de talisman, et les flèches, retourner au bateau. Aller à Rurik's village, puis au couloir des mondes. Prendre le livre et sauvegarder.

Franchir la porte de Utgard 1. Prendre l'or, avancer jusqu'à l'autre salle. Parler au blessé, retourner dans la salle précédente. Prendre le parchemin, tirer une flèche dans le feu (le crépuscule du demi-monde tombe), retourner voir le blessé-mort. Parler au fils du roi, retourner tirer une flèche dans le feu, et aller de nouveau voir le mort. Prendre les flèches, l'armure et la porter, avancer devant la herse, la passer. Prendre la fiole, aller en face. Parler au roi, prendre la lettre et le rune sur la table. Ressortir. Passer la porte de gauche. Prendre le pain, monter l'escalier et suivre le couloir. Prendre la bague sur le comptoir, continuer le couloir. Au magasin vendre les parchemins, le livre, le vin empoisonné, donner le pain et la fiole à Ursha, sortir du magasin. Sauter dans le hall (c'est plus rapide), prendre le couloir de droite. Aller à Giant isle. Utiliser la gourde avec la lave, prendre la gourde et le livre, aller dans l'autre salle. Combattre, traverser la rivière. Passer les escaliers (pas de crainte, du courage), prendre le parchemin. Utiliser l'anneau dans la casse, lancer et le tirer sur la sphère, prendre le talisman de Utgard II, retourner au bateau. Aller à Giant HQ. Utiliser le sort de protection contre le feu et traverser sans peur, prendre l'or, changer de salle. Combattre, prendre le rune, pousser la bougie, prendre le talisman de Her ker'yn, retourner au bateau. Aller à Dwarven isle. Aller au magasin pour y vendre le parchemin et le livre. Retourner au couloir des mondes. Aller à Utgard II. Pousser le pain, suivre les égouts. Prendre le rune et monter les escaliers (ne pas aller dans le couloir de droite). Donner la lettre au roi, descendre les escaliers. Prendre le morceau de talisman qui est dans le squelette ainsi que le parchemin, retourner voir le roi. Monter les escaliers. Utiliser le sort protection contre le feu, sortir par l'arche pour retourner au couloir des mondes. Retourner voir le roi d'Utgard I, lui donner la lettre, il vous offrira le talisman de Kelar'yn, retourner au couloir des mondes. Prendre le livre et sauvegarder.

Passer la porte de Her Ker'yn, puis celle de Kelar'yn. Prendre le fiole et le talisman de Niflheim. Sortir par le sentier et aller au village. Prendre l'or, ne pas combattre, entrer dans le village. Prendre la fiole et le rune, entrer à la porte du fond. Combattre, prendre la fiole, sortir. Aller à la première porte. Combattre, parler à l'esclave, prendre l'épée qu'il vous offre, s'armer de cette dernière, donner les fioles à Ursha, sortir. Ouvrir la porte du bas. Combattre les deux ennemis, prendre le parchemin, retourner au bateau. Aller à Dakta HQ. Prendre le rune, entrer par la porte du fond. Sauter quand la boule arrive, se réfugier sous le porche, pousser la pierre, entrer par la porte avec les barrières. Parler Dakta, combattre son double, puis Dakta, prendre le talisman de Tal




dallage de l'île mystérieuse

Ker'yn, sortir par l'autre porte. Prendre le parchemin, puis l'or qui est dans les coffres (attention au serpent, si vous êtes mordu utiliser le sort anti-dote), retourner au bateau. Aller sur l'île mystérieuse. Prendre le parchemin, entrer dans la grotte. Combattre, passer dans l'autre salle. Prendre le parchemin qui vous guide pour traverser le dallage (voir plan), prendre la fiole, avancer dans l'autre salle. Tirer une flèche dans chaque bouche de diable lorsqu'elle s'ouvre, prendre le morceau de talisman, retourner au bateau. Aller à Dakta HQ, entrer à la première porte. Vendre tous les parchemins, donner la fiole à Ursha, ressortir. Retourner au bateau, puis à Druid's Grove, retourner au deuxième couloir des mondes, entrer dans Tal Ker'yn. Entrer à la porte du fond à droite. Prendre la voie de gauche, prendre le symbole, faire demi-tour. Prendre la porte suivante à droite. Tirer des flèches pour tuer les deux gardiens (petit conseil rester derrière l'hôtel pour tuer le second), prendre le symbole puis ressortir. Entrer dans la porte suivante. Prendre le parchemin et utiliser Ursha, aller contre la statue de la faucheuse, puis tuer également Heimdall. Fin du jeu ?!?!?

Et non dans le royaume des morts on vit mort ! Entrer dans le passage de la mort. Prendre la couronne, le symbole, la hache, le rune, ressortir. Prendre la porte d'en face. Poser la couronne sur la tête, entrer dans le cercle du jugement, prendre le symbole, sortir. Entrer dans la porte suivante. Les éclairs agissent comme des téléporteurs, le "labyrinthe" étant très simple, je ne vous ai pas fait de plan. Lorsque vous rencontrez le casque, il suffira de le jeter dans la salle des éclairs pour créer un pont qui vous mènera au symbole et à deux fioles. Ne pas sortir des nuages avant de posséder également l'armure (que vous mettrez), le bouclier, le parchemin. Ressortir et aller dans la dernière salle. Là, Ander vous attend, marcher sur la pelouse (pour une fois qu'on vous y invite), prendre les graines de la plante en forme de palmier sans tronc qui est la plus près de la pelouse, jeter les graines dans l'herbe, prendre les graines du buisson le plus loin de la pelouse, semer, prendre les graines de la plante jumelle à la première, semer, prendre le symbole, sortir. Poser les symboles dans leur logement (au pied de la porte de la chambre du conseil), entrer. Prendre le rune, le livre, monter les marches, utiliser le boucher, prendre le dernier morceau de talisman, retourner voir Ander au bosquet (attention si la CD-32 se plante, ne la jetez pas par la fenêtre, il vous suffira de l'initialiser en anglais et de recommencer l'aventure depuis votre dernière sauvegarde. La version française présente un effet des anomalies de fonctionnement... Merci Core). Retourner au couloir des mondes. Prendre le livre et sauvegarder.

Retourner voir le druide à Kelar'yn, lui donner le symbole d'Ander, suivre le passage dans les buissons. Prendre le parchemin, le rune, l'or, parler à la tortue, monter sur son dos, gravir les escaliers. Retourner au premier couloir des mondes, entrer à Nifelheim. Prendre la fiole, s'approcher de l'avancée de terre, prendre le bateau de feu. Prendre les dents de dragon (4 au total), entrer dans le temple. Utiliser le sort de protection contre le feu, combattre, monter les escaliers. Tirer une flèche dans chaque bouche, passer dans l'autre salle. Combattre, puis traverser la salle. Aller à la salle suivante. Combattre, changer de salle. Pousser le mur à droite du monstre, passer la porte secrète. Poser une dent dans chaque cercle (bouton vert du pad pour séparer les objets), puis aller dans le cercle qui clignote. Descendre les marches de gauche, prendre l'oeil, utiliser l'oeil avec la tête de dragon, suivre le couloir, combattre, entrer dans la porte en bas à droite. Combattre, suivre la corniche. Descendre les escaliers, combattre, monter les autres marches. Parler à Loki. Parler à Baldur, prendre le talisman de Sho Ker'yn. Prendre le livre et sauvegarder.

Entrer dans Sho Ker'yn, utiliser Ursha avec vos meilleures armes et armures pour combattre (ainsi vous lui élèverez ses pouvoirs), prendre la fiole, pousser le mur du fond à droite. Combattre, changer de salle. Passer à Heimdall, l'équiper à nouveau, dans cette salle (la plus éprouvante du jeu) : les signes rouges vous téléportent au début du damier, les violets vous font baisser l'énergie. Petits conseils : utiliser le bouclier magique, aller sur la case vide en bas à gauche puis lorsque les rouges disparaissent foncer vers le haut avec le maximum d'énergie (si vous êtes contre un mur et sur une case violette en gardant le pad en direction du mur : l'énergie ne baisse pas), bonne chance, prendre la fiole. Aller de chaque côté avec le personnage correspondant à la statue, combattre, passer le portail. Aller à gauche, utiliser les cercles comme téléporteurs. Dans cette salle vous devez traverser le damier, attention votre ombre vous fait subir les effets des cases : le Z et le feu baissent l'énergie, l'araignée vous empoisonne, la silhouette vous téléporte, la tête de mort porte bien son nom (en bidouillant un peu doucement ça passe, si vous marchez contre un mur l'ombre marchera), prendre le talisman, ressortir (faire sortir votre ombre ou vous de la salle, cela revient au même). Retourner à la fontaine, prendre l'autre passage. Combattre, couper les cordes, traverser le pont. Jeter le talisman sur votre ennemi, passer par la bouche, combattre.

Et vous voici enfin redevenu un dieu et emporté sur une musique triomphante et allégre, vous pouvez éteindre votre CD-32 ou votre Amiga car il est 05h36 du matin et le réveil va bientôt sonner. Votre dévoué aventurier.

Frédéric Jeignant

N'hésitez pas à envoyer vos astuces à Dream, Astuces, 19, route de Vaugirard, 92190 Meudon.

Workbench 5% plein, 5 461 Go libre, 1 024 TGo utilisés

Manuel AREXX 120 F

CD POUR AMIGA CD32/CDTV

Nigel Mansel CD32	99 F
Dennis/Oscar CD32	29 F
Sim City	149 F
Asterix 1 *	69 F
Asterix 2 *	69 F
Bridge Initiation *	190 F
Bridge Perfectionnement *	190 F
Dangerous Street+Wing Commander	99 F

* Ces jeux nécessitent un clavier (voir boite périphériques)

CD POUR AMIGA CD32/CDTV

Chronologie du Monde de 1944 à 1991

Un demi-siècle de notre histoire vu par le quotidien Le Monde.
Jour après jour, l'histoire de notre temps, illustrée de cartes, de portraits et de discours.
Illustrations sonores des Archives audiovisuelles de l'INA

149 F

UNITES CENTRALES

Amiga CD 32 ~~2490 F~~ **1490 F**

CONSOLE CD DE JEUX
LECTEUR DE CD AUDIO
(véritable lecteur de compact disc programmable)
LECTEUR DE CD VIDEO *
* avec la Full motion (Voir boite périphériques)

Amiga 600	990 Frs
Amiga 1200	2790 Frs

Amiga CD 32+Dangerous street+Wing Commander 1550 Frs

MACHINES PROFESSIONNELLES

Amiga 4000/40
HD 340 Mo, Ram 6 Mo
16 590 Frs

A4440Turbo-4
Seule vraie carte accélératrice pour Amiga4000
Equipée 68040 à 40 Mhz 4 Mo ram 32 Bits
9 990 Frs

PACK AMIGA 1200

PROFIL 199 F
(Logiciel de gestion de Compte familiale)

Deluxe Paint IV (AGA)
Programme de dessin
Digita Wordworth
Traitement de texte
Digita Print Manager
Améliore la qualité de vos impressions
Dennis
Jeux de plateaux
Oscar
Jeux de plateaux

~~2390 F~~ **500 F**
Les 5 logiciels

Jeu Disquette AGA
Nigel Mansel 99 F

Boite de protection
CD-Audio : CD-Rom
L'unité 10 F
Par 5 35 F

FORFAIT DEPANNAGE
Amiga 600
(Lecteur de disquette ou carte mère)
500 F

PERIPHERIQUES

Overdrive avec disque dur 60 Mo ~~2080 F~~ **1490 F**
2,5 pouces,Formaté,WB3.0 Installé, livré avec disquette.
(Si 2.0 preciser à la commande)

Disque dur IDE 60 Mo 2,5 (avec câble) **1290 F**
Clavier Amiga 4000/CD 32 525 F
Souris CBM Amiga **130 F** | Joypad (Joystick) **199 F**
Full Motion Vidéo **1790 F**
Extension **mémoire A1200** ZYDEC-32 bits interne horloge, support co-processeur et **4 Mo de Ram**... **2090 F**

Imagemaster R/t V.O. 1.50 c ~~1990 F~~ **1490 F**
Le morphing facile, puissant, amusant...
Nombreux effets : Huile/Miroir/Trame/
Asterization/Water/Shear/Relief/Dither...

Ecrans

Ecran 1083S 1390 F
Moniteur couleur stéréo
Tous modèles sur demande

Spécialiste Vidéo Machine PC Démonstration sur place

ASCII étudie votre configuration PC sur simple demande (Bureautique Gestion Multimédia Vidéo)

Bon de Commande à retourner à :

ASCii ImportExport
10 rue de Lépante
06000 NICE
Tél: 93 13 08 66
Fax: 93 13 90 95

Nom : Prénom:
Adresse :
CP : Ville :

Articles disponibles jusqu'à épuisement des stocks

Chèque ou mandat à la commande ou Contre-remboursement +70 F

PORT | +15 F pour les CD | +40 F pour les logiciels et périphériques | +120 F par unité centrale | +200 F par écran — Port offert à partir de 5000 F d'achat

Bédé Dream
par Yann Serra

DUPUIS

Merci qui ?
(Le petit Spirou T5)
par Tome et Janry

On ne s'en lassera jamais. Plus turbulent et dévergondé que jamais, le petit Spirou agite franchement nos zygomatiques sous un trait toujours aussi inspiré. Les débuts des auteurs aux ateliers Dupa, voilà plus de quinze ans, se laissent encore sentir et c'est tant mieux. Il s'agit là à coup sûr de l'événement humour du moment.

La rançon de la gloire
(Bobo T15)
par Deliège

Les récits en 44 planches de *Bobo* sont assez rares pour être signalés. Notre prisonnier préféré tente une nouvelle fois l'évasion impossible déguisé, cette fois-ci, en... bébé ! Par malchance une paire de gangsters l'enlève, le prenant pour le nouveau-né d'un riche industriel. Quiproquos et gags sont fréquents dans cette bonne farce.

GLÉNAT

Le Lièvre de Mars T2
par Cothias et Parras

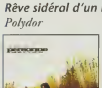
Et voici, l'album du mois ! Cothias, célèbre scénariste des mythiques *Eaux de Mortelune*, met ici en scène un personnage torturé. Celui-ci prétend revenir de la planète Mars, évidemment tout le monde le prend pour un fou. Tous les gens qu'il rencontre sont rapidemment assassinés. La question est : par qui ? En effet, l'histoire est tellement bien montée que le lecteur arrive à se demander si le héros est vraiment fou ou s'il est l'objet d'une des plus importantes affaires d'état. A ne manquer sous aucun prétexte.

La Chambre verte
(Doyak T2)
par Adamov

Après le scénariste des *Eaux de Mortelune*, voici le dessinateur. Dans un futur proche, Dayak, jeune blanc, voit son frère jumeau devenir le dictateur scientifique d'un état gangréné par la misère. Seul moteur de cette population désoeuvrée et d'une aristocratie élitiste : la religion. C'est par son biais et contre elle que le frère de Dayak va tenter d'imposer une nouvelle entité spirituelle, la Mère. L'atmosphère étrange de cette série, contribuera, nous en sommes sûrs, à son succès.

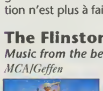
Music Dream
par Rod

Paul Personne
Rêve sidéral d'un naïf idéal
Polydor



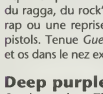
Ce voyage sidéral au pays du blues rock, Paul Personne l'a désiré avec son groupe. Coup de gueule et cri d'espoir réussi pour cet artiste demandé par les plus grands et dont la réputation n'est plus à faire.

The Flinstones
Music from the bedrock
MCA/Geffen



Ça démarre très fort avec la chanson mythique des Flinstones façon B-52's suivie d'un mélange éclectique et plein d'humour : du ragga, du rock'n'roll, du rap ou une reprise des Sex pistols. Tenue *Guerre du feu* et os dans le nez exigés !

Deep purple
Smoke on the... The best of
EMI

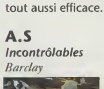


La légende revit avec ce best of regroupant quelques 18 titres, de l'éternel *Smoke on the water* à *Burn* ou *Hallelujah*, ils sont tous là. On regrettera tout de même le son non remasterisé, mais le plaisir de réécouter l'un des plus grands groupes de l'histoire du rock est intact !

Spin doctors
Turn it upside down
Epic

En voilà qui ont trouvé l'alchimie d'un rock d'une efficacité radicale, ce mélange de guitares explosives et d'une rythmique en délire vous foudroie sur place. Après le carton de l'album précédent, celui-ci s'annonce plus calme mais tout aussi efficace.

A.S
Incontrôlables
Barclay



Les fanas de Hip-hop vont être servis avec ces deux mélimélomanes parisiens qui cultivent l'art de faire vibrer les mots et la musique. Ils ont su trouver un son avec des inspirations aussi diverses que la salsa, le rap ou la soul, incont(rôlable)ournable !

Big mountain
Unity
BMG/RCA

Allez, départ pour la Jamaïque avec Big mountain et son reggae californien. Avec un tonus à toute épreuve ils s'attachent à défendre les justes causes et le respect de toutes les cultures. Ambiance rasta et bonne humeur garantie.

Espace lecteurs

Ciné Dream
par Mister B.

JAN DE BONT

Speed

Américain, (1h56) avec Keanu Reeves, Dennis Hopper, Sandra Bullock, Jeff Daniels.

S'il est un film devant lequel on a envie de s'écrier : "attachez vos ceintures !", c'est bien celui-là. Imaginez une course-poursuite non-stop, un film entièrement construit comme un morceau de bravoure, sans le moindre moment de répit, et dans lequel chaque rebondissement complique un peu plus la situation de départ. "Déjà vu", pensez-vous, vous rappelant le dernier Stallone ou le dernier Schwarzy. Mais justement, dans *Speed*, le héros n'est ni un athlète bodybuildé, ni un robot présumé invincible dès la première image. Jack (Keanu Reeves, craquant avec son nouveau look clean, cheveux courts et tee-shirt blanc) est un policier de la brigade anti-gang de Los Angeles. Avec son complice Harry (Jeff Daniels, le comédien que Woody Allen faisait sortir de l'écran, dans *La Rose pourpre du Caire*) il forme un des tandems les plus efficaces de la ville. Un criminel psychopathe a placé une bombe télécommandée sous le plancher d'un bus municipal. Le détonateur sera actionné si le conducteur fait descendre la vitesse en-dessous de 55 kilomètres heure. Jack repère le bus. Il embarque pour une véritable mission impossible... Dès lors, comme le bolide à qui il est interdit de ralentir, le film balaye tout sur son passage. Il manque une portion d'autoroute ? Tant pis ! Ça passe ou ça casse. Le réservoir est percé ? Qu'importe. De minute en minute, les scénaristes semblent s'amuser à multiplier les défis, jusqu'à la lutte au finish entre le flic et le tueur... dans une rame de métro, emballé lui aussi et sans conducteur ! Jan De Bont (dont c'est le premier film) a été à bonne école, il était chef-opérateur sur *L'arme fatale*, *Piège de cristal* et *A la poursuite d'octobre rouge*. Avec *Speed* (qui fait un malheur aux Etat-Unis), il vient de gagner ses galons de grand maître du cinéma d'action ! Et déjà *Speed II* est à l'écriture. Tout va si vite, à Hollywood.

Attachez vos ceintures !

EGALEMENT À L'AFFICHE

● Maverick
Richard Donner
Américain, (2h07)
avec Mel Gibson, Jodie Foster, James Garner, James Coburn.
Maverick (Mel Gibson) est un aventurier qui sillonne les pistes du vieil Ouest américain. Il se fait régulièrement voler, escroquer et maltraiter, par ses ennemis comme par ses amis ! Il a une passion : le poker. A bord d'un somptueux casino flottant, il va participer au plus grand tournoi de poker du siècle, entouré d'une belle voleuse (Jodie Foster) et d'un austère représentant de la loi (James Garner). Après L'arme fatale I, II et III, Richard Donner semble avoir eu envie de faire une pause. Moins d'explosion, moins de course gratuite, moins de cascade. Mais toujours autant d'humour. Jamais on ne quitte le ton de la parodie. Maverick est un western léger et humoristique dont les personnages semblent sortis d'un album de Lucky Luke. Relaxant !

● La fille de D'Artagnan
Bertrand Tavernier
Français, (durée non communiquée)
avec Sophie Marceau, Philippe Noiret, Claude Rich, Sami Frey, Jean-Luc Bideau.
Les valeureux serviteurs du bon roi de France sont de retour. Ils ont pris de la brioche, des cernes sous les yeux et ils montent moins rapidement à cheval... Mais leur sens de l'honneur est toujours aussi chatouilleux. Surtout quand la fille du plus célèbre des quatre, Héloïse, entreprend de venger l'assassinat de sa mère adoptive. Tavernier s'amuse comme un fou à détourner les clichés du genre. Et Sophie Marceau est éblouissante !

CAPTAIN'BOOK

Photos chocs

"Le geste de photographier est pour moi un moment de transe où l'on peut saisir plusieurs centaines de choses qui se passent en même temps et que l'on sent, que l'on voit consciemment ou pas". William Klein fait de la "street photography", descend dans la rue et capte la réalité : la foule, un accident, un boxer-peintre, un bal de charité. Il s'empare des visages, des sourires, des regards et tente de "tout fourrer dans une seule image". Pour cela il utilise le grand angle qui happe les ensembles, les espaces, les groupes et le flash ouvert qui met en relief les détails. En noir et blanc, William Klein saisit l'homme. La collection "photo-poche", publiée par le Centre national de la photographie, nous fait découvrir ou redécouvrir les plus grands photographes qui auront marqué notre époque. Le format poche est pratique, le prix très abordable et les reproductions de grande qualité, réservé aux amateurs du genre.

ROGER AVARY

Killing Zoe

Franco-américain, (1h35)
avec Jean-Hugues Anglade, Eric Stoltz, Julie Delpy.

Sur l'invitation d'Eric, un ami de longue date qui a décidé de braquer une des plus grosses banques de la capitale, Zed, un gangster américain, arrive à Paris. Mais le coup n'est pas suffisamment préparé. L'équipe d'Eric est composée de baroudeurs drogués et hystériques. Le hold-up tourne à la prise d'otages. Il finit en sanglant jeu de massacre. C'est grâce à Samuel Hadida, le producteur de *True romance*, et à Quentin Tarantino que Roger Avary a pu réaliser *Killing Zoe*. On pense en effet à *Reservoir dogs* devant ce braquage tragique. Mais la mise en scène de Tarantino était aussi sobre qu'efficace. Celle de Roger Avary est voyante et "épate gogos". Et si les séquences d'ouverture sont originales (avec un Paris inhabituel, vu par le regard des truands shootés) il faut vraiment beaucoup d'humour et de sens de "deuxième degré" pour supporter l'interminable carnage final !

Killing Zoe.

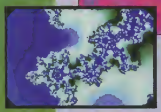
Le début de l'été a été relativement calme dans le monde des démos, mais la Assembly, qui s'est déroulée en Finlande du 5 au 7 août, a su réveiller la scène en nous proposant des productions de très bonne qualité, nous testerons les meilleures démos de cette party dans le prochain numéro. En attendant, vous aurez le palmarès à vous mettre sous la dent.

Vincent Oneto

Love

Code : Doctor Skull et Alien
Musique : Jogeir
Graphisme : Jaco

Virtual dreams, qui est la section démos du grand groupe Fairlight, semble très actif en ce moment. Ils ont réalisé une très belle 40 Ko intro, splendide démo, un music-disk appelé *Evidence* (voir plus loin) et leur dernière grande production vient d'être présentée à la



Assembly. En ce qui concerne *Love*, elle n'est pas mal non plus. On peut y découvrir quelques nouveaux effets, qui tous cherchent à exploiter au maximum les capacités du 1200. Vous pourrez par exemple observer des objets 3D se mouvoir

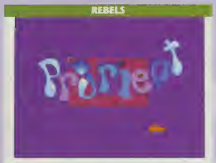
dans l'espace, ou bien un objet complexe ombragé avec la méthode de Gouraud et de plus entrecoupé par un second objet en 3D, ou bien encore une image qui se reflète sur des sphères en temps réel. Il est à noter que la fréquence de balayage du moniteur se trouve parfois modifiée pour certains effets (animations). En deux disks, pour A1200 seulement.

Evidence

Code : Zani
Musique : Papa Smurf et Merlin
Design : Open Eyes

Un music-disk au design très sobre, très simple. On a le choix entre cinq musiques, toutes un peu dans le même style dance-techno-trance (sic). A conseiller aux amateurs de ce genre de musique. Fonctionne sur tous les Amiga, installable sur disque dur.

Prurient

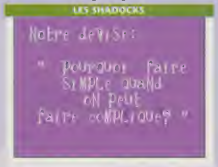


Code : Zulu et Grey
Musique : Chromag/Lego
Graphisme : Smoke et Grey

Voilà bien longtemps qu'on n'avait plus vu de productions de Rebels. Celle-ci n'a malheureusement rien d'extraordinaire. Une musique cool (un peu enfantine), quelques cubes et leur reflet dans un espace en 3D, un roto-zoom classique.... bref, c'est certes propre, mais trop court et ça n'a rien de nouveau. Pour tous les Amiga, installable sur disque dur.

Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?

LES SHADOCKS



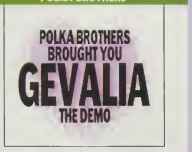
Code : Oriens et Jobo
Musique : Teribord
Graphisme : Ukko

Et pourquoi ne pas donner un nom plus court à sa démo ?... Ceci est la version finale d'une intro présentée à la Saturne party II (et ils avaient

alors remporté le troisième prix). Tout y est très coloré, aussi bien dans le labyrinthe mappé que sur les faces d'un cube 3D. Beaucoup de couleurs, une musique rock assez délirante sont les principaux atouts de cette première démo d'un groupe français qui promet. Pour machines AGA uniquement, installable sur disque dur.

Gevalia

POLKA BROTHERS



Code : Airwalk
Musique : Slide
Graphisme: Pixie

Polka brothers a sorti trois intros récemment, mais celle-ci semble être la plus intéressante. L'ensemble est très rapide, très rythmé, du même style que la démo *Friday at eight* qu'ils avaient réalisée pour la Gathering. On retrouve des tunnels à base de

droites, des textes en danois, mais on peut découvrir aussi une petite scène animée avec des points de différentes tailles. La musique d'ensemble est très rythmée et est parfois synchronisée avec les effets de la démo ; la musique de fin est plus calme. Cette démo est pour 1200 seulement, installable sur disque dur.

Assembly'94

L'Assembly'94 s'est tenue à Helsinki, en Finlande du 5 au 7 août dernier. Cette démo-party réunissait Pc, C64 et bien sûr Amiga. Environ 3 600 personnes s'y sont rendues, et les Pc étaient les plus nombreux : environ 70% de Pc pour à peu près 30% d'Amiga. Contrai-rement aux années précédentes, l'organisation et l'ambiance de la party ont été très critiquées.

Les promesses qui avaient été faites par rapport à la disponibilité du matériel n'ont pas été tenues. En effet les écrans géants annoncés étaient bien au nombre de trois, mais ils mesuraient que 2mx2m ! Idem pour la sono, insuffisante, même les tables n'étaient pas solides ! Les sélections, en ce qui concerne la musique et le graphisme ont parfois été surprenantes, et on a pu regretter que certaines disquettes aient été égarées et donc écartées des compétitions, de plus, phénomène étrange s'il en est, ces mystérieuses disparitions concernaient plus les Amigaïstes que les Pcistes. Autre curiosité, les compétitions Pc étaient plus primées que celles pour Amiga.
Outre les différences observées lors des compétitions, on a pu clairement constaté que les philosophies Pc et Amiga divergeaient complètement. La moyenne d'âge est plus faible chez les Pcistes (qui se contentaient pour la plupart de jouer à *Doom II* sur leur machine). Les Pc et les Amiga n'ont pas non plus la même conception des démos : aux grosses animations d'images précalculées chères aux Pcistes, les Amigaïstes, eux, préfèrent chercher l'harmonieux mélange images et sons.
Pour résumer, les possesseurs d'Amiga ont été très déçus, et beaucoup regrettent d'avoir fait le voyage, on ne les y reprendra plus. La Assembly deviendra-t-elle une démo-party réservée aux Pc ?
Merci à Spiral du groupe Oxygène et à Slaine du groupe Ivory.

Palmarès Assembly'94

Démos
1. Mindflow par Stellar
2. Breath taker par Virtual Dreams
3. Drool this par Parallax

Musiques 4 voix
1. Lizadking/Triton
2. Peiroff/Absolute !
3. Wolk/Parallax

Musiques multi-voix
1. Stargazer/Sonic
2. Cube/Histeria
3.Lizardking/Triton

Graphisme
1. Destop/Cncd
2. Rwo + Zimbo
3. Louie/Insane

Intros 40 ko
1. Pigmy Project
2. Razor 1911
3. Stellar

Euroscene n°1

J'ai eu l'occasion de tester ce CD-Rom pour Amiga qui contient toutes les meilleures démos qui ont été produites sur Amiga jusqu'à celles de la Gathering'94, ainsi qu'une foultitude de modules (environ 120 Mo archivés !) et presque autant de graphs, et bien sûr tous les meilleurs utilitaires du domaine public. Tout y est bien classé et on peut facilement y trouver ce que l'on cherche. Cela peut être une bonne raison pour acheter un lecteur de CD-Rom pour quiconque voudrait collectionner les démos et modules à moindre frais. Souhaitons que ce CD ne soit que le premier d'une longue et complète série dédiée à ceux qui créent en amateurs avec leur Amiga.

Est-ce une influence de l'été, en tout cas nous avons décidé pour cette rentrée, de la jouer "équilibre". Je vous explique : mieux vaut un DP harmonieux, à l'aise dans ses disquettes, qu'un DP psychopathe ? Non, vous ne trouvez pas ? Ah bon ? Je n'ai plus qu'à retourner sur ma planète !

"Comment choisir ses startups ?"

Startup selector

Ce sympathique utilitaire est réservé aux utilisateurs de disques durs. Grâce à une interface graphique soignée, il permet de sélectionner quatre startup-sequences

Startup comme tu veux, quand tu veux...

(séquences de démarrage de l'Amiga). Celles-ci peuvent être définies par vos soins ou utiliser celles de programmes existants. Ceci s'avère très utile, par exemple, lorsqu'on ne dispose pas d'une mémoire énorme, ou bien pour charger un utilitaire ayant besoin d'un nombre conséquent d'assigns. Autre avantage, il vous propose, une fois installé, d'exécuter un certain nombre d'utilitaires et de choisir par la suite la startup désirée. Vous pourrez, grâce à cette

...et où tu veux !

méthode, lancer par exemple un antivirus, un dégradé (utile pour les possesseurs de 1200) et ce, sans rien modifier à votre système. Dernier avantage et non des moindres, il vous permet de charger un QuickWorkbench (Workbench rapide) prenant très peu de place en mémoire, et de plus programmable. La sélection des startup-sequences, ou des fonctions programmables se font à l'aide de l'interface graphique, le tout étant entièrement géré à la souris.

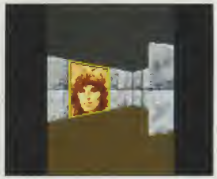
RÉFÉRENCES

Classe : sélecteur de startup-sequences
Nom : Startup selector
Auteur : Jean-Michel Stenger
Version : 1.4
Configuration : OS 2.0 et plus
Statut : freeware
Source : Stenger Jean-Michel, chez M. Bourget Marcus 3 rue du Savon, 67000 Strasbourg, France

"Comment rendre vert un Peiste ?"

Chunkymaze

Vous avez certainement entendu parler de *Wolfenstein 3D* sur compatibles Pc, créé par la société américaine ID software. Le programme, lors de sa sortie, a remporté un véritable succès. Je rappelle brièvement qu'il s'agit d'un jeu de tir



Oh les zoulis tableaux !

dans un labyrinthe en 3D mappée. Cette technique consiste en un calcul en temps réel d'un univers en trois dimensions. Sur chaque surface est appliquée une texture mappée, ce qui permet de donner un réalisme et de

Ne soyez plus jaloux des possesseurs de Pc.

diversifier les graphismes. Cette technique très repandue sur les compatibles est considérée par beaucoup

Une fluidité qui laisse présager bien des applications !

comme étant infaisable, ou très difficilement réalisable sur Amiga. Grâce à l'arrivée du 1200, de nombreux programmeurs essaient, depuis près d'un an, de prouver que la technologie avancée de l'Amiga peut faire aussi bien que son homologue Pc. C'est maintenant chose faite, et *Chunkymaze* le prouve "haut et fort". Non seulement la 3D est étonnamment fluide, mais de plus elle est entièrement paramétrable grâce à un menu de préférences. Vous pourrez modifier la taille de l'écran (hauteur et largeur), la profondeur de l'image, ainsi que la qualité du mapping (allant jusqu'à une précision de 1x1!). Ceci est d'autant plus fou que, même en mettant tout ce petit monde en overscan (plein écran), la gestion de la 3D ne ralentit pas d'un pouce. Vous pourrez vous diriger dans ce labyrinthe au moyen de la souris ou du joystick. Espérons que dans un futur proche l'auteur y incluera des monstres et un système de combat, voire pourquoi pas (appel aux éditeurs) un jeu digne de ce nom. Pour la petite histoire, apprenez qu'il plafonne à 96 ko non compressé et packé, avec *Crunchmania* (V1.91) il plonge à 20 ko.

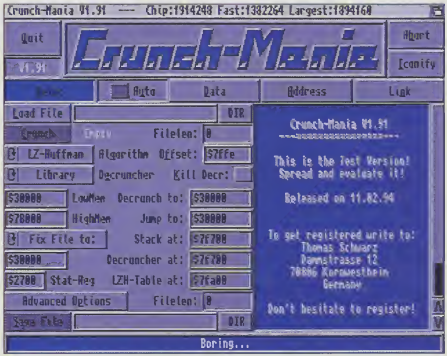
RÉFÉRENCES

Classe : gestion d'un labyrinthe en 3D mappée
Nom : Chunkymaze
Auteur : David Bryson
Version : 1.01
Configuration : Amiga 1200
Statut : freeware
Source : Internet

"Comment gagner de la place ?"

CrunchMania

CrunchMania est l'un des compresseurs de fichiers les plus performants du moment. Il permet de diminuer la taille des fichiers exécutables sans les altérer, en gardant une efficience comparable à celle de *Lha*. Or, ce dernier ne conserve pas leur forme initiale. Il se contente de les compresser en un seul corps. La raison pour laquelle le taux de compression des deux utilitaires est à peu près le même réside dans le fait qu'ils utilisent tous deux l'algorithme d'Huffman comme formule mathématique de



Crunch, ça croustille sous la disquette !

compression. Dans le cas de *CrunchMania*, celui-ci a même été amélioré afin de produire le meilleur rendement. Outre les exécutables, le programme compacte aussi les fichiers de données, avec des résultats supérieurs à la plupart de ses concurrents. L'auteur a même mis au point une méthode de compactage de samples (sons), qui permet aux modules musicaux d'atteindre une taille minuscule inespérée. Le programme se présente sous forme d'un écran intuition. Avant de charger un fichier, il faut déclarer son type : Reloc pour les exécutables, Data pour les données, ainsi que les fonctions Address et Link. Ensuite on choisit la méthode de compactage et on engage le processus. Après il ne reste plus qu'à sauvegarder. Notons que, pour lire les fichiers de données compressées avec d'autres logiciels, il faudra au préalable exécuter la commande de RTDD fournie avec *CrunchMania*.

RÉFÉRENCES

Classe : utilitaire de compression de données
Nom : CrunchMania
Auteur : Thomas Schwarz
Version : 1.91
Configuration : compatible avec tous les OS
Statut : shareware
Source : BBS

"Avec quoi jouer des musiques ?"

HippoPlayer

Parmi les nombreux players sous WorkBench, *HippoPlayer* possède de nombreux avantages sur ses concurrents. Pour commencer, il offre une totale compatibilité avec les librairies de compression de données XPK, très usitées de nos jours pour packer les modules. Et c'est loin

Domaine public

d'être le cas de tous les autres players. Malgré sa présentation un peu tristounette, il s'avère être pratique et peu gourmand en place

HippoPlayer, un player très malin.

mémoire. Celle-ci est très importante à préserver, surtout dans le cas de gros (gros !) modules. *HippoPlayer* comprend un nombre moyen de formats musicaux, mais il reconnaît les principaux et les plus utilisés de nos jours, notamment dans le monde du jeu ou de la démo. Il possède aussi le grand avantage de moins bugger sur les effets sonores par rapport à ses congénères. Enfin, ses options sont classiques, mais étendues. On regrette néanmoins l'impossibilité d'ajouter d'autres players à la liste déjà disponible, même si les formats que propose *HippoPlayer* sont pour certains d'avant-garde.

Un Hippo, ça play énormément.

Références

Classe : player de musiques
Nom : HippoPlayer
Auteur : Kari-Pekka Koljonen
Version : 1.01
Configuration : compatible avec tous les OS
Statut : freeware
Source : BBS

"Existe-t-il un viewer d'images JPEG rapide ?"

FastJpeg

Le JPEG est, comme son nom ne l'indique pas, un mode de compression destiné aux graphismes. De part les algorithmes utilisés, son taux de compression très élevé permet de réduire la taille des images d'une manière conséquente. A cause de cela, la décompression de ces dernières est lente, à moins de posséder un processeur rapide. Il existait jusqu'alors des viewers comme *Viewtek*, qui permettaient d'afficher plusieurs formats d'images (GIF, IFF, PCX...), mais d'une extrême lenteur concernant le JPEG. Grâce à *FastJpeg* ce problème est résolu. En effet, à l'inverse de ses homologues, ce dernier est cinq fois plus rapide à l'affichage d'images de ce format. Ceci s'explique car il a été programmé en langage machine et non en C comme le reste des troupes. L'auteur y a même inclu une version ECS (Amiga 500, 600, 2000...) et une version spéciale 68020 AGA pour les Amiga 1200. La sélection des images à viewer se fait à l'aide d'un requester des plus classiques. Il reconnaît le mode de compression normal et le JPEG 24 bits. De plus, le rendu des images converties au format HAM ou HAM8 est, sans nul doute, l'un des meilleurs qui existe dans le DP (c'est quasi irréprochable). Compte tenu du nombre d'images sans cesse croissant appartenant à ce format, *FastJpeg* s'impose comme étant le meilleur choix possible.

Références

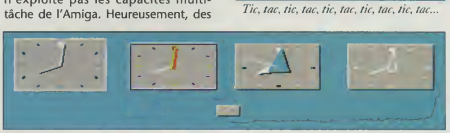
Classe : viewer d'images JPEG
Nom : FastJpeg
Auteur : Christophe Feck
Version : 1.01
Configuration : compatible avec tous les OS
Statut : freeware
Source : BBS

"Par quoi remplacer la montre du Workbench ?"

TolleUhr

Très sincèrement, je n'apprécie pas tel quel le design du Workbench. Non seulement l'environnement fourni avec la machine n'est pas terrible, mais en plus il n'exploite pas les capacités multitâche de l'Amiga. Heureusement, des programmes comme le *Magic Workbench* (testé dans Amiga Dream n° 1) rehaussent le tout. *TolleUhr* fait partie des programmes que l'on aurait aimé avoir d'office avec la machine. Totalement multitâche, reconfigurable à souhait et localisable, cette horloge est parfaite et remplacera avantageusement l'horrible clock de base et ce pour votre plus grand plaisir. Vous pourrez bien évidemment y accéder soit par le SHELL/CLI ou le Workbench.

Tic, tac, tic, tac, tic, tac, tic, tac, tic, tac...



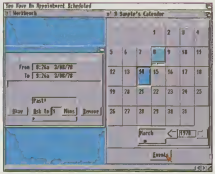
En retard, en retard, j'ai rendez-vous quelque part !

Références

Classe : horloge pour Workbench
Nom : TolleUhr
Auteur : Mathias Fleischer (1993)/Günter Nikl (1994)
Version : 1.11
Configuration : compatible avec tous les OS
Statut : freeware
Source : Cam n° 905

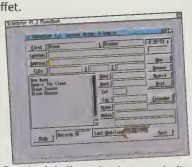
"Y a-t-il un agenda-planning dans le DP ?"

Scheduller



Ça plane sur mon planning.

Ce programme se comporte comme un notebook (agenda électronique que vous portez sur vous), à deux différences près. La première est qu'il vous sera difficile de transporter *Scheduller* et, celui-ci va aussi vous permettre de composer les numéros de téléphone de vos correspondants si vous le lui indiquez. Il dispose d'une base de données grâce à laquelle vous allez mémoriser les noms, adresses, numéros de téléphone, etc. Celle-ci, disposant d'une interface graphique, est extrêmement conviviale. Les fonctions de recherche multi-genres sont évidemment disponibles. De nombreuses autres agrémentent le programme, déjà fort bien réalisé. Sachez également que, comme tout agenda qui se respecte, il dispose d'un calendrier du plus bel effet.



Du plus bel effet, puisqu'on vous le dit...

Références

Classe : agenda-planning
Nom : Scheduller
Auteur : Mark Thomas
Version : 1.2
Configuration : OS 2.0 et plus
Statut : shareware
Source : Cam n° 909

"Comment mieux gérer le lecteur de disquettes ?"

Pfs

Le *Professional file system* (*Pfs*) est une alternative intéressante au traditionnel *Fast file system* (*Ffs*) utilisé pour le formatage des disques sur Amiga 1200. Les deux améliorations conséquentes de cette nouvelle device sont, d'une part un meilleur rendement sur le plan de la vitesse de lecture et d'écriture des fichiers, et d'autre part une augmentation de la capacité de stockage des données sur les disquettes formatées en *Pfs*. Sur le plan de la vitesse, la lecture et l'écriture sont à peu près deux fois plus rapide que pour une disquette *Ffs*. Quant à la prise en compte du directory, elle est accélérée en moyenne de quinze fois par rapport au *Fast file system*, et de près de trois fois par rapport au *Fast file system* avec *Directory cache*. Et pourtant ce dernier a été étudié justement pour améliorer la vitesse de lecture du catalogue. En même temps, grâce au *Professional file system*, la disquette peut contenir jusqu'à 10% de données en plus. Malgré cela, le taux d'erreur n'augmente pas, ce qui est carrément un exploit !

■ *Alexandre Cavanaggia*

Références

Classe : nouveau système de gestion de disques
Nom : Professional file system
Auteur : Michiel Pelt
Version : 7.5
Configuration : OS 2.0 ou plus
Statut : shareware
Source : Cam n° 905

"Et si on remontait le temps ?"

Sinclair ZX spectrum emulator

Cet émulateur permet de faire tourner les jeux pour *ZX spectrum* ! Qui plus est, il fonctionne en multitâche et comporte des versions optimisées pour 68020. Si, selon l'auteur, les jeux sont deux fois plus lents sur A500, je peux vous assurer que sur 68020, il n'y a aucun problème. Enorme avantage, cet émulateur est très simple d'emploi. Il suffit de le lancer et de choisir un "snapshot" de jeu parmi le package de sept disquettes pleines à craquer que propose Orion diffusion. Il y a dix-sept jeux par disk, parmi lesquels on retrouve avec nostalgie les grands classiques des jeux vidéo : *Jet set Willy*, *Commando*, *Manic miner*, etc. En plus, le joystick de l'Amiga est reconnu et remplace le Kempston du Sinclair. Bref, un excellent utilitaire ludique à remonter le temps : un temps où l'on savait faire un jeu avec 48 ko.

Un ZX spectrum sur mon Amiga !

Retour vers le passé façon Jet set !

Références

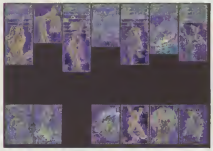
Classe : émulateur
Nom : Sinclair ZX spectrum emulator
Auteur : Peter McGavin, 86 Totara Crescent, Lower Hutt, New Zealand
Version : 1.7
Configuration : tout Amiga
Statut : freeware
Source : Orion diffusion

Domaine public

"Et si on jouait ?"

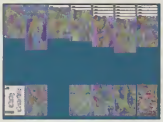
Cindy Crawford, Hajime-Valejo, Faces

Vous vous souvenez du superbe jeu de Klondike en HAM8 de Reko production dont je vous ai parlé dans Amiga Dream n° 4 qui laissait la possibilité de faire ses propres jeux ? Et bien, en voici trois autres de la même veine, péchés sur le réseau Aminet. On y trouve un spécial *Cindy Crawford*, un autre des illustrateurs Hajime et Valejo, et un autre de mannequin. Il en existe un également sur la Japanime, dont je



Cindyyy...

n'ose vous parler. Pour utiliser ces nouveaux jeux de cartes, copiez-les dans le tiroir "cards" et éditer les prefs. Associez le nom d'un jeu à un numéro du pavé numérique. Chargez le jeu et appuyez sur le numéro. Je vous laisse admirer les photos...



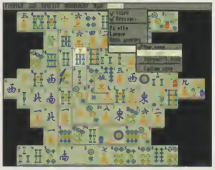
Ce ne sont que quelques cartes.

Références

Classe : données pour Klondike
Nom : Cindy Crawford, Hajime-Valejo, Faces
Auteur : J.C.Desplat, Mika Saastamoinen
Version : -
Configuration : Amiga AGA
Statut : freeware
Source : Aminet, Orion diffusion, Silicone DP

Imperial

Ce jeu d'inspiration orientale, qui se joue avec les pièces du Mah-Jong, est très reposant. Il s'agit d'associer les bonnes pièces pour désempiler les figures (parmi six types possibles). Comme l'auteur français le dit lui-même : "*ses mérites sont de tourner sur Amiga, d'être plein écran (PAL), d'être en français, d'avoir toujours une solution aux problèmes, de posséder un éditeur et de pouvoir jouer à deux*". On ajoute des graphismes



Appelez-moi maître !

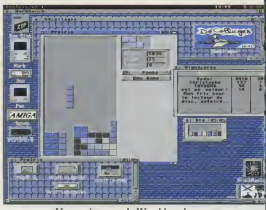
convenables et sobres, une interface à base de menus valables (sauvegarde, conseils) et une bonne aide à l'intérieur du programme (tant pour les conseils que pour apprendre les règles) pour faire un excellent programme. La version 2.64 propose d'écouter ses modules préférés de musique (trois fournis) tout en jouant, ce qui en fait vraiment un jeu zen... Je boirais bien un thé...

Références

Classe : jeu de réflexion
Nom : Imperial
Auteur : Jean-Marc Boursot/Ringard' production Saastamoinen
Version : 2.64
Configuration : tout Amiga sauf 1.3
Statut : shareware (60 francs)
Source : ASI 183 (v2.0), DPAT 571 Grand Rue 68170 Rixheim France

ProTris

Enfin LE tetris multitâche pour l'écran Workbench. *ProTris* surpasse ses concurrents (*WbTris* notamment) en gérant le jeu aussi bien au joystick qu'au clavier et en



Un tetris pour le Workbench.

offrant la possibilité de personnaliser les sons digitalisés de ses neuf bruitages ainsi que les couleurs de remplissage (trames ou non) des sept pièces. En plus, il s'adapte à l'aspect de votre résolution écran. Finies donc les briques "carrés" rectangulaires en entrelacé. Enfin, on peut placer et dimensionner la fenêtre des statistiques où l'on veut. Et toutes ces préférences sont sauvegardables. *ProTris* souffre encore de défauts de jeunesse : un petit bogue dans les hi-scores et il n'offre pas la personnalisation des couleurs au-delà des quatre primaires. C'est drôle qu'un tel jeu nous vienne du milieu des démos mais mieux vaut tard que jamais !

■ *Stéphane Anquetil*

Références

Classe : Tetris
Nom : ProTris
Auteur : Protec/Mirage
Version : 1.1
Configuration : Wb 2.0 et plus
Statut : shareware
Source : réseau Aminet

someware

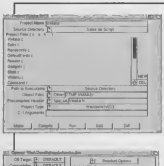
DICE Pro

Environnement de programmation en langage C pour Amiga

Le C enfin accessible à tous

Avec l'aide de spécialistes prestigieux comme John Toebes, Andy Finkel et Bryce Nesbitt, Matt Dillon nous propose une nouvelle version de son compilateur C. Entièrement revu, enrichi par de nouveaux outils, DICE Pro est un environnement de programmation particulièrement complet. **Plus simple grâce à sa nouvelle Interface permettant de piloter le compilateur à la souris. Plus puissant grâce à ses nouvelles fonctions.**

1290F



- tous les outils : éditeur DME ou Advanced Micro Emacs (AME), compilateur, pré-processeur, assembleur, linker, profiler, make
- compilateur conforme à la norme ANSI avec pragmas (appels *in-line*), initialisation automatique, passage des argument par la pile ou les registres, génération de code réentrant
- débogueur source avec fonctions moniteur
- de nombreux outils de développement : du, touch, dsearch, dobj, fd2pragma, fd2lib, etc...
- gestion des différentes versions du code source, basée sur RCS
- aide en ligne pour toutes les fonctions de DICE Pro, reconnait les autodocs
- Visual Make : gestionnaire de projet sous Intuition, donnant accès à toutes les fonctions de DICE Pro !
- DICE Pro directement utilisable depuis les éditeurs DME, AME, TurboText ou CygnusEd
- tous les programmes sont pilotables par ARexx pour que l'utilisateur puisse personnaliser son environnement DICE Pro
- compatible avec tous les WorkBench
- bliothèques complètes, ANSI, Unix et extensions Amiga. Fournies avec sources
- sources fournies pour de nombreux outils
- de nombreux exemples, directement accessibles depuis Visual Make

- mise à jour pour les utilisateurs des versions antérieures : 890F

5 disquettes, manuel 450 pages en Anglais, VF en cours

Nouveautés

A4091 : la carte contrôleur SCSI 2 Zorro III de Commodore pour A4000 est maintenant fabriquée par DKB. *Documentation en anglais.* **3490F**

AsimCDFS : pilote pour CD-ROM. Permet de lire les CD-ROM standards (ISO-9660), HighSierra, HFS (Macintosh). PhotoCD (avec outils de conversion IFF) et CDAudio. Compatible avec la plupart des lecteurs du marché. *Documentation en français.* **700F**

DirectoryOpus 4.0 : le célèbre utilitaire est enfin disponible en version française. *Documentation en français.* **690F**

Brillance 2.0 : nouvelle version et nouveau prix pour le plus réputé des logiciels de dessin. Reconnait tous les modes AGA. *Documentation en français.* **890F**

Texture Heaven 1 : CD-ROM contenant près de 300 textures en IFF 24 bits pouvant servir de fonds d'écran ou de textures pour les logiciels 3D Imagine, LigntWave, Caligari, Real 3D, etc... *Documentation en anglais.* **670F**

Texture Heaven 2 : 2eme volume de textures sur CD-ROM. 164 images en IFF, HAM, GIF, JPEG, PCX, et BMP. *Documentation en anglais.* **670F**

Commande par CB : 27 59 60 00

Disponible chez les revendeurs ou directement chez Someware. Participation aux frais de port : 30F, recommandé 50F.

Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR • Téléphone : 27 59 60 00 • Fax : 27 59 52 06

A.F.I.V
10, rue de Lépante
06000 NICE
Tél : 93.92.15.00
Fax : 93.13.90.95

Le Top du Domaine Public

Frais de port obligatoire : 15Frs (48 heures)
Option recommandé : + 15 Frs
Contre-Remboursement : 70 Frs

Règlement par : chèque - mandat postal

Vente sur place du Lundi au Samedi

COLLECTIONS à un prix A.F.I.V. :
Catalogue 20 Frs avec 2 disquettes
Catalogue 30 Frs avec 3 disquettes

FISH CAM

9 Frs la disquette

Catalogue papier contre 10 Frs en timbres

TOP UTILITAIRE

15 Frs le disk
(ab) signifie 2 disquettes

125 DCOPY 3.1 Célèbre copieur, marche sous 1.3/2.0/3.0
126 V MORPH 2.00 Faites du morphing ! 3.2/0/3.0
222 MAGNETIC PAGES Créez un journal électronique
235 AMTASM Emulateur Atari
236 FILEMASTER Obligatoire pour la gestion de l'Amiga
497 (ab) TOTAL HOROSCOPE Horoscope Français
511 AZ Editeur de texte en français
523 Afiv UTILS 4 PicBase, Agraph, Freepaint (dessin)
524 AFIV PC Multidos, Petask (Emule un PC), Ibem, Mab16
642 (ab) MAGIC WORKBENCH Embélissez votre Wb
643 BLITZ BASIC 2 Version démo
645 AFIV PLAYER Oplay (convertit les .wav et .voc) ...
646 DIGITAL BREADBOARD 1.10 Créer et testez vos circuits électroniques Wb 2.0 / 3.0
653 MPEG PLAYER Vers.complète 68020 minimum avec coprocesseur
708 PROTRACKER 3.15 Nouvelle version du tracker
731 TEXT ENGINE 4.10 Fameux traitement de texte
733 SID2 C'est l''OPUS' du public
736 WINDBLEND Logiciel de fractales pour AGA seulement
737 MANDI000 Fractale en zoom temps réel Superbe !
738 EPU Doubler la capacité du Dsq. dur (Français)
739 ICONIAN C'est l'éditeur d'icônes pour le 3.0
760 ASTRO 22 Superbe logiciel d'astrologie
799 REORG 3.11 Réorganisez vos fichiers sur le disk
766 DMS II Sauvegardez vos disks non-dos en fichiers dos
767 EXOTIC RIPPER 2.22 Récupérez vos modules ....
768 VIEW-TEK 2.01 Un viewer d'images IFF, Jpeg, Gif
769 ABANK Gestion de compte en Français...
772 LOTO Voulez-vous gagner des millions ???
774 BORIS VALLEJO 94 (ab) Superbe images Ham8 sur le thème Héroics Fantasy
795 (ab) P.O.V. 2.00 Raytracing Wb 1.3/ 2.0/ 3.0 disquettes archives
802 (ab) HP48 De nouveaux utilitaires pour ex et gx
804 SILENCE PLAYER 2.1 Nouveau player de modules aux formats divers ... Doc en français
810 DEMO MANIAC Faites vous-même vos propres démos AGA (3.0) ou ECS (1.3 /2.0) version démo

TOP JEUX

15 Frs le disk
(ab) signifie 2 disquettes

427 GIGER TETRIS Version AGA du tétris
443 FIGHTING WARRIORS Street Fighters en DP !!
508 POOPOODREAM Jeu 2 joueurs très amusant !
509 MONACO GP Un classique au rendez-vous !
666 SCORCHED TANK De 1 à 4 joueurs Jeu de précision
668 MEGABALL Casse brique version non-AGA
669 ARTILLERUS De 1 à 9 joueurs, 50 armes différentes
681 HEADQUARTERS Jeu de rôle style Battletech
701 HIGHT OCTANE Course rallye automobile
707 REVERSI 2 Célèbre jeu de réflexion
720 ROAD TO HELL Course de voitures ....
748 TURBO RAKETTI Jeu sur la gravité pour 2 joueurs
749 SCRABBLE Jeu de société en Français !! Wb 1.3
764 (abc)KLONDIKE Jeu de cartes du solitaire version non ags installable sur disque dur
730 (abc)KLONDIKE Version AGA Retrouvez sur le dos des cartes, des Pin-Ups des années 50 ...
743 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec : - BORIS VALLEJOK (Héroics Fantasy)
784 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec : - CINDY CRAWFORD (Uuuuuuaahhhh !!!)
785 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec : - TOPMODELS (Superbes têtes de mannequins)
786 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec : - MANGAS (Dessins érotiques)
787 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec : - ART CARDS (Tableaux anciens)
808 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec : - IRON MAIDEN (Hard Rock)
803 HIRED GUNS MUSICS Retrouvez les superbes musiques de Hired Guns
807 STRIKE'S N'SPARE Une superbe simulation de bowling de qualité d'un jeu commercial ...
798 TETRIS DUO 1200 Un bon tétris AGA. 2 joueurs
809 IMPERIAL Célèbre "Shangaï" très bien réalisé
811 F1 GP EDITOR 1.01 Éditez les voitures, les pilotes, du célèbre jeux de Microprose ; saison 1994 fournie ...

DATAS

PACKS A.F.I.V

Le numéro inscrit sur la disquette correspond au numéro de disquettes par pack.

P1 A.T.1 — Un ensemble de fontes vectorielles à utilisés avec PPage, PageSetter, Final Copy, PageStream ... IDEAL pour la P.A.O ! — 140 Frs

P2 FONTES COULEURS — Fontes bitmaps en 4, 8, 16 couleurs Idéal pour le tirage VIDEO — 180 Frs

P3 ASSASSINS GAMES — N ° 1 à 14 — 180 Frs — Chaque pack comprend 20 jeux environ. Wb 1.3/ 2.0/ 3.0

P4 EROTIC 1 — Attention, elles sont chaudes ces disquettes !! Ces images sont en HAM 8 (Interdit -18 Ans) Wb 3.0 — 160 Frs

P5 ROCK — Les meilleurs modules du genre, ils sont d'une excellente qualitées ... Les disquettes sont bootables Wb 1.3 2.0 3.0 — 160 Frs

P6 JAPON 1, 2 — Numéro 1 et 2 disponibles Superbes images de Mangas érotiques en IFF 16 couleurs — 140 Frs

P7 JAPON 3 — Numéro 3 — De nouvelles images cette fois-ci au format IFF - GIF (View-Tek permet de les voir sur WB 2.0, 3.0) — 160 Frs

P8 JAPON 4, 5 — Numéro 4 et 5 disponibles Revoici, les Mangas avec des scènes torrides ... Ces images sont au format Jpeg et IFF. — 140 Frs

P9 MIDI FILES — Une sélection des meilleurs fichiers midi-files du domaine public (plus de 500 fichiers sont présents dans ce pack) — 160 Frs

P10 H.P 48 — Une sélection d'utilitaires de jeux, d'images et sons pour votre H.P. 48 Requiert cable de transfert. Wb 2.0 / 3.0 — 160 Frs

P11 PRESTIGE PORSCHE — Une sélection en RACING Jpeg des meilleurs images 24 bits — 160 Frs

Du nouveau pour la HP48

Numéro 802 (ab) au catalogue Afiv

Un ouvrage vraiment très remarquable sur tous points de vue. Il doit aller en, il vous suffit d'avoir un papier libre à la programmation théorie

195 Frs

CD-ROM Nouveautés

CDPD4 — Fish 890 à 1000, objects Imagine, AM/FM 1 à 18, fontes Adobe, des centaines d'images, et plus encore ..

EUROSCENE 2 250 Frs — 600 mégas de démos, images, modules, les plus récents sur la scène européenne Amiga ...

Désolés, mais nous allons encore vous parler de la rubrique labo. Elle revient, toute labonzée après quelques vacances passées à Kourou, en Guyane, où elle a fait quelques conquêtes (pas spatiales du tout)... Mais bon, on n'est pas là pour parler de sa vie privée, remarquez... c'est quand même bien dommage. En attendant d'en savoir plus sur ce sujet, voici ce qu'elle nous propose (et là rien d'indécent) pour sa rentrée : l'Overdrive CD, la carte M-Tec, The Hannah Barbera animation workshop, le câble S-Port et enfin CanDo.

Overdrive

GRÉGORY HALLIDAY

Nous vous avions déjà présenté en avant-première l'Overdrive CD de chez Archos. La version définitive nous étant parvenue, il nous a paru nécessaire d'y jeter un oeil plus attentif.

Pour vous rafraîchir la mémoire, l'*Overdrive CD* est un lecteur CD-Rom pour Amiga 1200. Ce périphérique externe se branche sur le port PCMCIA de la machine. Il ne monopolise pas le connecteur interne du micro, ce dernier recevant généralement les cartes accélératrices et autres extensions mémoire à accès rapide. Il est préférable que ce port n'ait pas été choisi pour accueillir l'*Overdrive*. En effet, graphistes comme musiciens auraient été obligés de choisir entre la puissance de la machine et sa mémoire de masse.

L'interface de lecture des CD-audio, semblable à celle de Commodore.

Seuls les possesseurs de disque dur externe et de carte RAM 16-bits auraient pu trouver le choix inopportun, mais Archos propose à cet effet un câble légèrement différent pour pouvoir brancher tous les périphériques. L'installation est très simple : un câble reliant l'Amiga au CD-Rom, les entrées et les sorties étant gérées par des câbles cinch/cinch habituels. Une fois l'*Overdrive* connecté, il suffit d'allumer l'ordinateur et d'installer les logiciels. Un petit utilitaire se charge d'installer les librairies et les fichiers que demande le périphérique pour être reconnu par le système. Bien sûr, si vous ne possédez pas de disque dur, vous pouvez toujours lancer les programmes à partir d'une disquette.

L'Overd

Les fonctions

L'*Overdrive CD* revêt quatre fonctions bien distinctes. La première est celle d'unité de stockage CD0: comparable à un lecteur de disquette. Vous pourrez lire, à partir du Workbench, tout type de CD (y compris les CD Mac et Pc) et lancer les programmes Amiga sans aucun problème. Idéal pour ceux qui veulent avoir accès aux collections de DP sur CD (*CDPD, Now games, CD Exchange, Jumbie...*). A noter une immobilisation curieuse du pointeur lors des longs accès au CD.

La deuxième fonction de l'*Overdrive CD*, et peut-être la plus attendue, est l'émulation CD-32. En théorie, l'Amiga 1200 ne peut pas remplir cette tâche car son système 3.0 est légèrement différent du système 3.1 de la console. Cependant Archos a développé bon nombre de routines d'émulation du système 3.1 pour l'Amiga 1200. Il en résulte que le taux de compatibilité de l'*Overdrive CD* avec les titres CD-32 est satisfaisant, des titres comme *Microcosm, Heimdall* ou *Alien breed* fonctionnent sans problème (voir l'encadré). A noter que la compatibilité pourra encore être amé-

DREAM TOP

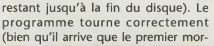
CD !

ive CD.

liorée en installant le Kickstart 3.1 de Commodore, que nous n'avons pas testé. L'ordinateur gère les joysticks habituels, remplaçant les nombreux boutons de la CD-32 par leurs homologues sur le clavier.

CD-photos et CD-audio à gogo

Reste ensuite les deux autres applications de l'*Overdrive* : la lecture des CD-photos et des CD-audio. Archos a développé pour cette occasion deux petits utilitaires *CDDA* et *Carrousel*. Une fois lancé, *CDDA* affiche un tableau de bord qui rappelle celui de la CD-32 pour la lecture des CD audio. La liste des morceaux côtoie un large compteur ainsi que plusieurs icônes. On y retrouve le mode lecture, la pause, l'avance et le retour rapide et la sélection aléatoire. On peut même y définir le mode de fonctionnement du compteur (temps écoulé depuis le début de la chanson, depuis le début du laser, ou encore le temps restant jusqu'à la fin du disque). Le programme tourne correctement (bien qu'il arrive que le premier mor-

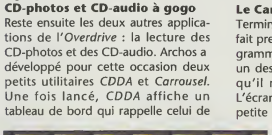


Menu de lancement permettant de lancer directement un jeu CD-32.

ceau d'un CD soit amputé de quelques secondes), le son est bien sûr fidèle au support. Le petit plus par rapport à la CD-32 est que l'*Overdrive* est capable de lire les pistes audio du moindre jeu CD, contrairement à la console, qui se contentait de lancer le logiciel dans son intégralité. Vous pourrez ainsi profiter de vos musiques de jeux préférées, sans être obligé d'agiter frénétiquement votre joystick. Surtout que le programme est multitâche. Ainsi, vous pouvez écouter tranquillement les musiques de *Microcosm* tout en tapant une lettre sous un traitement de textes, les accès disques n'interférant pas sur la lecture du CD. Sympa, non ?

Le Carrousel

Terminons par le Carrousel. Archos y fait preuve de tout son art, car ce programme de lecture des photo-CD est un des plus ergonomiques et rapides qu'il nous ait été donné de voir. L'écran de travail se compose d'une petite fenêtre remplie de gadgets et d'une grille affichant une prévisualisation des photos se trouvant sur le CD. La sélection des photos se fait à la souris. Une fois définies, il suffit de régler la temporisation entre les images, de lancer le processus d'affichage et de s'enfoncer dans son siège. Le programme est multitâche ce qui vous permettra de lancer une musique sous le Workbench si vous le souhaitez (attention cependant à la mémoire). Fin du fin, il est possible de sauvegarder les photos sous



L'interface de lecture des CD-photos : l'une des plus ergonomiques !

T'es compat ?

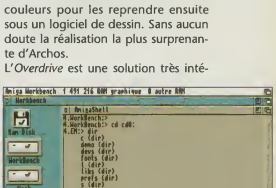
Liste non exhaustive des logiciels CD-32 compatibles et incompatibles.

Compatibles : *Alfred chicken, Beavers, Brutal football, Bubba'n'stix, Dangerous streets, Deep core, Diggers, Donk, Fire & ice, Fly harder, Frontier elite II, Full methane brothers, Heimdall II, Liberation, Lunar C, Mean arenas, Microcosm, Nick faldo's golf, Nigel Mansell, Now games 1/2/3, Oscar, Overkill, Seek & destroy, Summer olympix, Surf ninjas, The chaos engine, The humans, Trolls, Whale's voyage, Wing commander, Zool, Zool II.*

Non compatibles : *Banshee, Chaos engine, Global effect, Premiere, Super putty.*

diverses résolutions au format IFF HAM 8 (260 000 couleurs), IFF 256 couleurs ou IFF 24-Bit 16 millions de couleurs pour les reprendre ensuite sous un logiciel de dessin. Sans aucun doute la réalisation la plus surprenante d'Archos.

L'*Overdrive* est une solution très inté-



Sous le Shell, l'Overdrive est appelé CD0:.

ressante pour les graphistes, les musiciens et les bidouilleurs en tout genre. Il permet à tout ces passionnés de disposer d'une bibliothèque impressionnante de textures, bruitages, images ou logiciels DP. Il offre un accès aux CD-photos, aux CD-audio et à la logithèque de la CD-32. Nous avons constaté quelques (rares) erreurs de comportement de temps en temps que ce soit sous CD-photo ou sous CD-audio, ce qui n'enlève cependant rien à l'excellence du périphérique. Archos ne nous a t-il pas laissé entendre qu'une extension FMV serait dans l'air ? ■

J'M-Tec

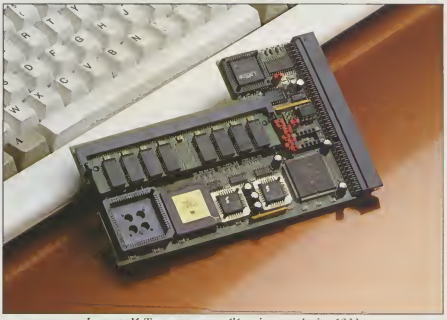
ZAPHOD BEEBLEBROX

Nouvelle venue pour l'Amiga 1200, la carte M-Tec. Tout comme son aîné l'A500, l'Amiga 1200 se voit aujourd'hui entouré d'une quantité assez remarquable de cartes accélératrices de tous genres. Chacune de ces cartes se réclame comme la plus rapide, la plus complète, la plus extensible, ou en d'autres termes, la solution idéale pour combler les petites lacunes de l'A1200 de base. Ces lacunes sont principalement la lenteur du 68020, l'absence de mémoire rapide, de coprocesseur mathématique, de MMU, d'horloge/calendrier, bref, presque tout ce qui fait la différence entre un 1200 et un 4000...

Importée d'Allemagne et distribuée en France par la société Cuda informatique, la carte *M-Tec* s'insère, comme toutes les autres cartes de ce type, dans le port d'extension interne du 1200. L'installation ne se fait pas sans peine, et je conseille vivement à tous ceux que la nature ingrate a pourvu de gros doigts boudinés de demander de l'aide à une personne physiquement plus svelte. Une fois la carte introduite (oh, oui !) dans l'Amiga, la seconde épreuve consiste à refermer la trappe arrière, et là j'avoue que j'ai carrément abandonné. Cette carte est basée sur un processeur 68030 cadencé à 28 MHz. Il s'agit contrairement au CPU du 4000/30, d'un vrai 68030 avec une MMU activée. Je vous rappelle qu'une MMU est indispensable afin d'utiliser certains utilitaires de surveillance de la mémoire et de débuggage tels que *Enforcer* et *MungWall* (en théorie, un programmeur parfaitement rigoureux devrait pouvoir s'en passer, mais comme une personne de ce type n'existe pas...). Pour quelqu'un qui ne programme pas, un "gestionnaire de mémoire" permet le chargement de la ROM en mémoire 32 bits rapide pour ainsi accélérer tous les appels aux librairies du système donc de la machine, ou encore d'utiliser un utilitaire d'allocation de mémoire virtuelle. Une des particularités de la carte est la présence de deux emplacements pour coprocesseur arithmétique 6888X, de type PGA et PLCC. Selon moi, le seul intérêt de posséder deux supports FPU est de ne pas se tromper de type de coprocesseur durant l'achat... On peut installer sur la carte une barrette de mémoire 32 bits SIMM standard d'une capacité de 2, 4 ou 8 Mo. A noter la présence d'une horloge/calendrier et, en option, d'un connecteur SCSI qui permet de contrôler tous les périphériques compatibles avec ce standard (disque dur, lecteur CD-ROM, etc.).

Le principal avantage de la carte *M-Tec* par rapport à ses concurrentes est de proposer un système en même temps évolutif et abordable. Chacun pourra ainsi, selon ses besoins et sa fortune, "customiser" sa machine. ■

Dur dur d'être un AIBB !



La carte M-Tec, une carte accélératrice pour Amiga 1200.

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS
TEL : 45 45 73 00 *du Lundi au Samedi*
FAX : 45 45 50 17 *10h - 13h 14h30 - 19h30*

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
TEL : 38 81 13 23 *du Mardi au Samedi*
FAX : 38 77 07 88 *10h - 13h 14h - 19h*

A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo ..... nous consulter

NOUVELLE CARTE
BLIZZARD A1220/4
x2 la fréquence de l'A1200
équipé 68020
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A4000 : CARTES ACCELERATRICES

GVP 68040 40 Mhz + 4 Mo ext. 128 option FastSCSI2 ..... 9990 F
autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

derzard 1220/4/50-32/4Mhz
horloge support 68882 à 8Mhz ..... 2490 F
A 1220 turbo2+4Mo ..... 3990 F
PROMO: A 1220 turbo2/4Mhz+4Mo avec copro. 33Mhz ..... 4990 F
A1230 turbo2 68030/40Mhz avec MMU horloge + 4Mo port SCSI2 ..... 5990 F
port SCSI2 externe ..... 890 F

DISQUES A 500

GVP ..... nous consulter

DISQUES A 2000

GVP 290 Mo ..... 3990 F
autres capacités, nous consulter

PACK MUSIQUE

DELUXEMUSIC V2 + INTERFACE MIDI ..... 990 F

DISQUES 600/1200

80 Mo ..... 1500 F
120 Mo ..... 2200 F
200 Mo ..... 2500 F
Livrés avec nappe et disquette.

OVERDRIVE

240 Mo ..... 2490 F
340 Mo ..... 2990 F

CD ROM INTERNE A4000/3000/1200

kit complet comprenant une carte controleur TANDEM et un CD-ROM multisession double vitesse **2190 F**

DISQUES SCSI SEULS

290 Mo ..... 2790 F
340 Mo SCSI 2 ..... 2990 F
540 Mo SCSI 2 ..... 3790 F
1Go SCSI 2 ..... 4990 F

DISQUES IDE SEULS

240 Mo ..... 1690 F
340 Mo ..... 1990 F
420 Mo ..... 2490 F

PROMOTION EXCEPTIONNELLE
1Go SCSI2 4990 F

PROMO: AMIGA 1200

A 1200/80 Mo ..... 3900 F
A 1200/120 Mo ..... N.C.
A 1200/2000 Mo ..... 4900 F

ENSEMBLE VIDEO

A 1200 / 80 Mo / Blizzard 1220-4Mo
GST 40AF + Scala MM211 ..... 9800 F

LES MEMOIRES A500

512 K avec horloge ..... 290 F
1.5Mo avec horloge ..... 880 F

A600

1Mo avec horloge ..... 550 F

A1200

carte 4Mo option copro .... 1890 F
Blizzard 8Mo, horloge sans 68020 ..... 3200 F
BLIZZARD ext. 32 bits **4Mo avec 68020 ..... 2300 F**
68882 à 33Mhz et oscillo. .. 900 F

A4000

4Mo 32 bits ..... 1400 F
2x4Mo 32 bits ..... 2500 F

OVERDRIVE CD pour Amiga 1200 2490 F

ECRANS

MICROVITEC (remplace le 1960)
supporte tous les modes ..... 3400 F
SVGA 17" 1280x1024 NI AXIOM
idéal RETINA/PICASSO ..... 4950 F
MAG 17" pitch 0.26 ..... 6600 F

AMIGA 1200
disque 80 Mo
Blizzard 1220/4Mo
avec 68020 inclus
horloge et 4Mo 32bits
5900 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo ..... 2890 F
PICASSO 2Mo + TV PAINT 2.0 ..... 4200 F
SPECTRUM GVP(2Mo) ..... 3690 F
RETINA Zorro3 4Mo ..... 4990 F
OPALVISION 24 BITS ..... N.C
GVP VISION 24 ..... 12900 F

ECRAN 17" 1280X1024
pour toutes cartes 24 bits
4950 F

CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP ..... 1390 F
ZZ Festlane jusqu'à 10Mo/s. ..... 3490 F

SCANNERS

Scanner à main N&B ..... 990 F
Scanner ColorBurst
compatible AGA avec OCR ..... 3990 F
Epson A4 GT 6500(vf)
livré avec driver ASDG ..7790 F
Epson A4 GT 8000(vf) ..... 9490 F

DIGITALISEURS

promo: VIDI - 12 (doc en fr) ..... 850 F
VIDI -12 temps réel ..... 1690 F
VIDI - 24 temps réel ..... 2490 F
DCTV seul A4000 ..... N.C.
DCTV + RGB ..... N.C.
DCTV tout Amiga ..... N.C.
filtre RGB seul ..... 1700 F
VLab (temps réel, YC) Int. ..... 3690 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40 A F ..... 2500 F
GST Gold ASF ..... 3700 F
GST Gold SPF ..... 4400 F
GST Gold Pro ..... 6800 F
MSP 9000 ..... N C
G-LOCK de GVP ..... 2490 F

***promo*: VIDI-12**

Pour bien communiquer à digitaliser. Compatible AGA. Documentation française.
850 F

IMPRIMANTES

CANON BJC 600 ..... 3990 F
HP 520 ..... 2300 F
HP DESKJET 500 C ..... 3000 F
PRIMERA FARGO ..... 7990 F
kit sublimation ..... 1990 F

COMMUNICATION

FAX/MODEM 14400 livré avec Praxitel ..... 1990 F
logiciel Praxitel (vf) ..... 430 F
logiciel GP FAX ..... 790 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous. Catalogue sur simple demande.

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4 (vf) ..... 690 F
PRO CONTROL ..... 590 F
PRO CONVERSION PACK ..... 590 F
BLITZ Basic ..... 790 F
promo: SAS/LATTICE C ++ (V 6.5) ..... 1990 F
HyperCache Pro ..... 340 F
ASIM CDF SYS 2.0 ..... 700 F
AMOS Compiler ..... 310 F
PRAXITEL (MINITEL) (vf) ..... 430 F
Praxitel + cable ..... 510 F
ON THE BALL (vf) ..... 370 F
SCENARY ANIMATOR V4 (vf) ..... 690 F
ART DEP. PRO 2.5 ..... 1690 F
IMAGE FX ..... 1690 F
GP Fax ..... 790 F
QUATERBACK 5.0 (vf) ..... 390 F
Kit Commodore dév. 3.0 ..... 150 F
Image Master RT ..... 1490 F

catalogue
&
commande
36 15 SALU

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3 (vf) ..... 590 F
FINAL COPY V 2(vf)
la référence ..... 790 F
PRO- CALC (tableur) ..... 1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE ..... 550 F
carte ctrl GVP HCD DK ..... 1390 F
lecteur interne A500 ..... 550 F
carte ethernet Zorro Hydra ..... 2700 F
carte ethernet PCMCIA I-Card ..... 2700 F
carte ctrl TANDEM CD-ROM ..... 990 F
lecteur interne A2000/4000 ..... 800 F
transfo. A500/600/1200 ..... 550 F
ROM 2 ou 1.3 ..... 350 F
ext.512K+horloge A500 ..... 290 F
cable PERITEL ..... 100 F
DB23/DB15 VGA ..... 150 F
souris AMIGA ..... 200 F

DCTV,CD-ROM, VIDI-24
SUNRIZE AD 516
EPSON GT 6500, OPALVISION
PICASSO 2, ECRAN 17"
démonstration sur rendez-vous

A1230 Turbo2 de GVP
68030/40Mhz
4 Mo + horloge
+ copro.40 Mhz 4990 F

P.A.O

PAGESETTER 3 S (vf) ..... 690 F
PRO. PAGE 3.1 (vf) ..... 990 F
PRO. DRAW 3.0 (vf) ..... 990 F
PRO. PAGE 4.0 ..... 1490 F
PAGE STREAM 2.2 ..... 1990 F

MORPHING

CINEMORPH (vf) ..... 590 F
IMAGE F/X ..... 1690 F
Image Master RT ..... 1490 F

DU STOCK, DES CONSEILS
DES DEMONSTRATIONS
DU CHOIX

VIDI-24 (RT)
le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en temps réel. Des séquences entières saisies instantanément.
Doc. française.
2490 F

MUSIQUE

BARS & PIPES (vf) ..... 990 F
BARS & PIPES 1.0e (vf) ..... 2400 F
BARS & PIPES PRO 2.05 ..... 3000 F
SUNRIZE AD 1012/516 ..... N C
SUPER JAM (arrangeur) ..... 790 F
Deluxe Music V2 ..... 790 F
Deluxe Music V2 + Interface MIDI ..... 990 F
DSS + (vf) ..... 690 F

TITRAGE

SCALA video Titler (vf) ..... 390 F
SCALA MM211 (vf) ..... 1490 F
SCALA MULTIMEDIA MM300 (vf) ..... 2990 F
SCALA EE100 ..... 1990 F
MEDIAPOINT (vf) ..... 2990 F

GRAPHISME

BRILLIANCE ..... 890 F
Personal Paint (vf) ..... 490 F
DP IV AGA (vf) ..... 800 F
REAL 3D CLASSIC (vf) ..... 990 F
REAL 3D V.2 ..... 3700 F
CALIGARI 24 (vf) ..... 1590 F
CALIGARI Broadcast ..... 4700 F
LIGHTWAVE ..... 4990 F
ESSENCE ..... 600 F
IMAGINE 3 ..... 3990 F
ART DEP. PRO 2.5 ..... 1690 F

SYQUEST 105Mo
externe
livré avec une cartouche
3290 F

DISPONIBILITE
DES PRODUITS ?
TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo Recommandé

36 15 SALU

SYQUEST EXTERNE
livré avec une cartouche
88C (lit et écrit 44/88Mo) ..... 3290 F
105 Mo SCSI ..... 3290 F
270Mo SCSI (lit/écrit 105Mo) .. 4990 F
cartouche 44Mo ou 105Mo ..... 550 F
cartouche 88Mo ..... 590 F
cartouche 270Mo ..... 590 F

NOM/PRENOM.....
ADRESSE.....
VILLE.....CP.....Tel.....

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran
150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
09/94N	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

Ça cartoon !

GRÉGORY HALLIDAY

Cet été, le milieu du cinéma a été marqué par le retour en force de Hanna Barbera. Les Flinstones, après un véritable tabac outre-Atlantique, déferlent dans nos salles, pour la plus grande joie de nos charmants bambins. Mais l'illustre firme américaine de dessin animé ne s'est pas limitée à cette grande production. Elle s'attaque aujourd'hui au marché informatique, et plus précisément aux éducatifs. Leur logiciel n'est cependant pas la énième version d'un abécédaire de français ou d'algèbre, mais un utilitaire qui va permettre à nos Picasso en herbe de s'exprimer, sans pour autant colorier les murs de leur chambre. Avec Hanna Barbera animation workshop, chaque enfant pourra non seulement s'initier à l'infographie, mais aussi se familiariser avec les dessins animés.

Une cassette vidéo et un manuel très sympathique guideront les pas de l'intéressé jusqu'à ce que celui-ci soit complètement imprégné des fonctions de base. La notice est d'ailleurs très pédagogique : la typographie est bien lisible et une multitude de petits personnages encadre les textes. Le logiciel a lui aussi été conçu pour un large public. Les menus ont été remplacés par des pictogrammes sur lesquels il suffit de cliquer, et les options ont été réduites au strict minimum, pour ne pas rendre le soft trop contraignant.

On retrouve dans l'interface les grandes bases de tout programme

Scoubidoubidou-ou !

voué au dessin. Les différentes tailles de pinceaux, la possibilité de prendre des brosses et les diverses formes de tracé (à main levée, en ligne) côtoient les fonctions textuelles ou les outils de remplissage. Le programme est séparé en plusieurs parties. La première permet de dessiner à l'aide des nombreuses fonctions sus-nommées, la seconde donne toute son essence à l'animation grâce à la table lumineuse (l'équivalent des calques de dessinateurs), et la couleur vient habiller toutes ces images pour finaliser la création. Destiné à un public assez jeune, l'atelier d'animation *Hanna Barbera* pourra néanmoins emballer plus d'un adulte. Il est un bon moyen pour approcher le dessin infomatique sans avoir à se coltiner d'énormes notices rébarbatives. D'une puissance limitée, ce soft possède un sérieux atout : la simplicité. Alors petits et grands, ne soyez pas soupçonneux, pour une fois, tout est si facile. ■

Une famille animée.

Les fanas de cartoons vont être servis.

Une interface que même Scoubidou pourrait comprendre... enfin presque.

La mise en couleurs se fait à la gouache, sur le moniteur !

Le câble S-port

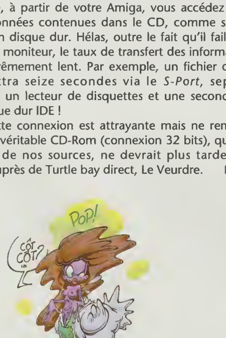
ALEXANDRE CAVANAGGIA

Si vous possédez une CD-32 et un Amiga de la gamme ECS (500, 600, 2000...) ou AGA (1200, 4000) ce kit de connexion est fait pour vous. En effet de nombreux Amigaphiles, las d'attendre l'hypothétique sortie d'un CD-Rom pour leur machine, ont aquis une CD-32 pour accéder à cette fabuleuse technologie. De nombreux jeux CD sont maintenant disponibles et de plus en plus d'éditeurs créent des compilations de DP contenant des tonnes de trésors. On y trouve des utilitaires, des images, des jeux DP, etc.

Grâce au *S-Port*, vous allez pouvoir connecter l'Amiga à la CD-32, afin de transformer cette dernière en un lecteur CD. Le kit est fourni avec un CD de DP (*CDPD* d'Almathera). L'installation est simple. Il vous suffit de connecter le câble sur l'interface parallèle de l'Amiga et l'autre partie sur le port clavier de la CD-32. Ensuite vous installez le logiciel (*S-net*) sur disquette ou disque dur et vous allumez les deux machines. Vous l'aurez compris, un deuxième écran est nécessaire (ainsi qu'une deuxième souris pour plus de commodité). Ceci étant fait, il ne vous reste plus qu'a régler les préférences des deux machines (tous les paramètres doivent être identiques), et vous démarrez des deux côtés le logiciel de communication : *S-net/D-Net*.

Et là, miracle, à partir de votre Amiga, vous accédez à toutes les données contenues dans le CD, comme s'il s'agissait d'un disque dur. Hélas, outre le fait qu'il faille un deuxième moniteur, le taux de transfert des informations est extrêmement lent. Par exemple, un fichier de 150 ko mettra seize secondes via le *S-Port*, sept secondes sur un lecteur de disquettes et une seconde pour un disque dur IDE !

L'idée de cette connexion est attrayante mais ne remplace pas un véritable CD-Rom (connexion 32 bits), qui, en fonction de nos sources, ne devrait plus tarder. Disponible auprès de Turtle bay direct, Le Veurdre. ■



O.R.I.O.N
DIFFUSION

Cochez - Découpez - Envoyez ou commandez sur papier libre - Carte bancaire & Euro-Chèque, minimum 100,00 Frs de commande - O.R.I.O.N Diffusion - BP 299 - 61008 ALENÇON Cedex

12 Frs/Disk !

L'ami Domaine Public numéro 1

DEMOS DE JEUX COMMERCIAUX
❑WHALE'S VOYAGE (2.0+) (Slide)
❑DOOM (2.0+) (Slide)
❑KINGS QUEST VI
❑BUMP 'N' BURN
❑UNIVERSE
❑LEGASY OF SORASIL
❑ARCADE POOL
❑BUBBLE AND SQUEEK
❑CLOCKWISER
❑CRASH DUMMIES
❑DREAMWEB
❑EMPIRE SOCCER
❑SIERRA'S SOCCER
❑TACTICAL MANAGER (2 Disks)
❑APYDIA
❑ALCHEMY
❑BUNDESLIGA MANAGER
❑DETROIT
❑HEIMDALL II AGA
❑FIRE AND ICE AGA
❑SKIDMARKS AGA
❑BODY BLOWS AGA (2 Disks)
❑RUGBY LEAGUE COACH AGA
❑WEMBLEY INT. SOCCER AGA
❑BANSHEE AGA
❑KID VICIOUS AGA
❑PERPETUAL CRAZE AGA

L'INTEGRALE JEUX AGA
❑MOTOROLA INVADERS AGA (2 Disks)
❑MEGABALL 3.0 AGA
❑SOLITAIRE AGA
❑KLONDIKE AGA (I ou II) (3 Disks)
❑TETRIS DUEL AGA
❑BOMBPAC CD32 AGA
❑U-CHESS 2.63 (4Mo RAM)
❑MAD FIGHTERS II AGA (3 Disks)
❑CYBERTECH CORP AGA (2 Disks)
❑KOI REMIX GAME AGA
❑Le tout ☞ 190,00 Frs (16 Disks)

KLONDIKE MANIA
❑KLONDIKE (1 Disk)
❑KLONDIKE AGA (3 Disks)
-❑DATAS AJIME-VALEJO CARDS
-❑DATAS MANGA EROTIC CARDS
-❑DATAS CINDY CRAWFORD CARDS
-❑DATAS ARTS CARDS
-❑DATAS FACES CARDS
-❑Les 5 DATAS ☞ 60,00 Frs
❑KLONDIKE II AGA (3 Disks)
-❑DATAS SWIM SUITS II CARDS
-❑DATAS PLEASURE CARDS
-❑DATAS FACES II CARDS
-❑Les 3 DATAS ☞ 35,00 Frs

NOUVEAUTES PRODUCTIONS
❑STARLIGHT/TRSI (2 Disks) : Zik
❑BLUES SYMPHONY/S.A.A (2 Disks) : Zik
❑VICTORIA/TRSI (2 Disks) : Zik
❑DOSKPOP/RAZOR 1911 : Zik
❑EVIDENCE/VIRTUAL DREAMS : Zik
❑DA ZNED COMING/DAMAGE : Slide
❑NEVER LIKE UNO/LEGO : Slide
❑FUSE/ANATHEMA (1 Mo chip) : Demo
❑SEDUCTION/COMPLEX (2 Disks AGA) : Zik
❑EXPLORER/DELIGHT (AGA) : Demo
❑PROTOTYPE/BETATEAM (AGA) : Demo
❑INCARCERATED/ASYLUM (AGA) : Demo
❑CHAKKA LAKKA/DIGITAL (AGA) : Demo
❑LOVE/VIRTUAL DR. (2 Disks AGA) : Demo
❑GEVALIA/POLKA BROS (AGA) : Demo
❑POURQUOI...LES SHADOCK (AGA) : Demo

ANTIVIRUS
❑VIRUS Z II 1.09
❑ANTICICLOVIR 2.1
❑VIRUS CHECKER 6.42
❑VIRUS WORKSHOP 3.8
❑VIRUS INFOBASE 1.1
L'encyclopédie du virus. Les symptomes de chaque virus sont décrits !
❑KIT ANTIVIRUS (5 Antivirus)
☞ 45,00 Frs

3 ANS !
Pour notre anniversaire, nous offrons aux lecteurs de DREAM :
★3 disks gratuits pour 10 commandés
★1 disk avec la commande de Constellation
★Collections CAM et FISH à 10,00 Frs

ASSEMBLY PARTY
Les productions sont disponibles.

COMPATIBILITE
❑RELOKICK 1.3: A600→A500
❑RELOKICK 1.4 (3.0): NEW ! A1200→A500 sans le cache CPU
❑RELOKICK 2.0: A500→A600
❑RELOKICK 3.0: A500→A1200

ACTION REPLAY IV
❑ Enfin pour A1200, mettrez des vies infinies, récupérez les images et modules... ☞ 30,00 Frs

Utilitaires de Musiques
❑PROTRACKER 3.30
❑OCTAMED PRO 2.0
❑EAGLE PLAYER 1.52 (2 Disks)
❑DASMODPLAYER 3.2 (2.0+)
❑DELITRACKER 2.07

INSTRUMENTS PROFESSIONNELS
❑ACCORDS PIANO
❑CLAVIERS (3 Disks)
❑DRUMS (2 Disks)
❑BASSES
❑GUITARES
❑2 MODULES JAZZY en exemples.
☞ 30,00 Frs/Disk

NOUVEAUTES JEUX
❑SCORCHED TANKS 1.75 : Tir d'artillerie jusqu'à 4 joueurs.
❑COLONIAL CONQUEST : Wargame galactique.
❑TANX 'N' STUFF : Combat de tank jusqu'à 4 joueurs.
❑METAL MOTION : Shoot'em tirs sur des cibles mobiles.
❑EMERALD MINE 5.0+EDITOR : Clone de BoulderDash. (2 Disks)
❑JELLY QUEST : Reflexion/arcade style QBert.
❑GRAVITY FORCE II : clone de Thrust pour 2 joueurs.
❑RAISE THE TITANIC Simulation de renflouage (Jeu 3D)
❑FATAL MISSION 3 : Shoot'em clone de Gyruss !
❑GLOBAL THERMONUCLEAR Wargame arcade conflit USA-URSS.
❑OVERLANDER : Clone de MoonBuggy.
❑TMA : Aventure/arcade futuriste.
❑GREEN 5 : clone de FlashBack!
❑TUMBLER STREET : le jeu des 3 gobelets et une balle à trouver.
❑DOCTOR STRANGE : Superbe jeu plateforme/stratégie.
❑IMPERIAL 2.0 : Reflexion clone de Shangaï.
❑SUPER OBLITERATION : clone de Turrican & Asteroide!

LE MEILLEUR DU JEU DP
❑REJECTION : Foot futuriste.
❑INTENSE : clone de Aliee Breed !
❑MORIA : clone de Ultima !
❑PEEBEE : clone de Apydia!
❑BATTLE CARS II : Course poursuite entre 2 voitures (Jeu 3D)
❑SMIDGE : Clone de Zool !
❑HYPERDRIVE : Shoot'em et précision dans un couloir.
❑DIY GAME : Aventure (Jeu 3D)
❑NOSTALGIUM : Shoot'em clone de Uridium C64.
❑DEPTHCHARGE : combat marin.
❑BETTER DEAD THAN ALIEN : Shoot'em clone de Invaders-Asteroids.
❑STRIKE'S 'N' SPARES : LA simulation de Booling !
❑DRIVING MANIACS : Simulation de course de voitures (Jeu 3D)
❑CAFFEINE FREE : Shoot'em spacial horizontal.
❑KLAWS THE CAT : Jeu plateforme.
❑STICKY TROLL : Jeu plateforme.
❑DIGGER : Clone de DigDug.
❑ATTACK OF THE ALIENS : Clone de Space Invaders II (arcade).
❑ORK ATTACK : Ecraser les Orks avec des pierres. Sanglant!
❑TASK FORCE : Wargame clone de Battle Isle !

PACKS DE JEUX
+50 jeux/pack pour TOUT Amiga.
(20 packs de 10 disks disponibles)
❑ ☞ 120,00 Frs/PACK

C64 EMULATOR 3.0
❑Emulateur C64 pour TOUT Amiga ☞ 30,00 Frs (2 Disks)
❑Pack Jeux C64 ☞ 12,00 Frs/disk (3 packs disponibles)
❑C64 3.0 + Jeux ☞ 65,00 Frs

SPECTRUM EMULATOR 1.7
❑Spectrum 48K pour TOUT Amiga ☞ 30,00 Frs (2 Disks)
❑Pack Jeux ☞ 12,00Frs/disk (16 packs disponibles)
❑Spectrum 1.7 + Jeux ☞ 220,00 Frs

EXTENSIONS AMOS
TURBO 1.9 - LSERIAL - LDOS - STARS - EASY LIFE - ENHANCED MUSIC - ISA
❑ ☞ 30,00 Frs (7 extensions)

PROJETS HARDWARES
Interface Midi professionnelle+ 1 disk d'utilitaires & Midi files:
❑ Complète: 250,00 Frs
❑ En Kit : 150,00 Frs

L'UNIVERS DU CD-ROM
❑CDDP 1, 2 ou 3 199,00f
❑17 BIT COLL (2 CDs) 299,00f
❑17 BIT CONTINUATION 199,00f
❑MULTIMEDIA TOOL KIT 199,00f
❑SEXUAL FANTAISIES (Adults) 299,00f
❑AMIGA JUMBLE 249,00f
❑AMINET II '94 149,00f
❑CD DEMO COLL. 1 ou 2 249,00f
❑FRACTAL UNIVERSE 249,00f
❑NOW GAMES 1, 2 ou 3 199,00f
❑LOCK 'N' LOAD 199,00f
❑EURO SCENE 1 249,00f
❑GIGA PD 2.2 399,00f
❑NETWORK CD 199,00f
❑GRAFIK CD 149,00f
❑SAAR / AMOK 229,00f
❑IMAGINE CD 399,00f
❑MEGAHITS 1 319,00f
❑ULTIMATE MOD COLL. 239,00f
❑AMIGA TOOLS 249,00f
❑ANIMAZING 119,00f
❑POWER ON 199,00f
❑FROZEN FISH 249,00f
❑GOLD FISH (2 CDs) 249,00f
✉ Frais de port : 20,00 Frs

REVUES ETRANGERES
❑AMIGA FORMAT 55,00f
❑AMIGA COMPUTING 55,00f
❑AMIGA SHOPPER 45,00f
❑AMIGA USER INT. 60,00f
❑AMIGA CD32 GAMER 60,00f
❑AMIGA WORLD 45,00f
✉ Frais de port :
1 revue : 28,00 Frs
2 revues : 35,00 Frs
3 revues+ : 41,00 Frs
➡ABONNEMENT POSSIBLE !

CONSTELLATION 5.0
"La Bible du chercheur de Dp"
Catalogue complet sur 2 Disks
❑ ☞ 20,00 Frs (port compris)

Nom-prénom: ____
Adresse: ____
Code: ____ Ville: ____
○ Chéque ○ CCP ○ Mandat ○ Euro-Chéque
○ Carte Bancaire ○ Contre-Remboursement (+50,00Frs)
○ Recommandé (+15,00) ○ Collisimo (+10,00Frs)
N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Date Validité: ☐☐/☐☐ Banque: ____

Total Disquettes ____ F
Total Revues ____ F
Total CD-ROMs ____ F
Frais de port + Options ____ F
SIGNATURE: TOTAL GENERAL
Frs

Just CanDo it !

ALEXANDRE CAVANAGGIA

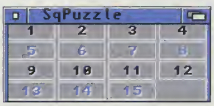
La programmation est un art compliqué. Les langages traditionnels tels que le Basic, le C, l'assembleur parmi d'autres, demandent de l'expérience et du temps. Comme les programmeurs, vous aimeriez bien créer vos applications personnalisées. Qu'à cela ne tienne, InovaTronics, les créateurs du fameux Directory Opus (testé dans Amiga Dream n°8), ont pensé à vous.

CanDo orient multimédia.

CanDo, leur dernière petite merveille, est un langage de programmation simplifié par l'usage de menus. Au premier abord, il s'apparente à un logiciel multimédia. Mais en fait, ses applications sont beaucoup plus variées car elles n'ont pour limite que votre imagination. Son domaine, sans pour autant atteindre les langages évolués, est très étendu. Au dos de la boîte, on trouve quelques exemples évocateurs de logiciels réalisés avec *CanDo* : un clone de Tetris, une base de données, une présentation interactive type multimédia, et même des cours de médecine sur CD. En outre, quelques exemples de programmes sont fournis avec les disquettes : un carnet d'adresses, un traceur de fonctions arithmétiques, un gestionnaire de comptes bancaires, etc. C'est dire l'étendue des possibilités qu'offre *CanDo*. Avec un peu d'entraînement, vous allez même pouvoir créer un jeu d'aventure basé sur un système d'icônes. Et ce n'est là qu'une suggestion parmi tant d'autres.

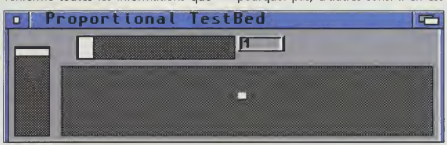
Les applications

Mais avant d'en arriver là, il faut créer une application *CanDo*. Ce qui frappe dans la conception du logiciel c'est l'interface graphique mise à la disposition de l'utilisateur. Elle permet, d'un simple coup d'oeil, d'avoir toutes les principales fonctions à portée d'un clic de souris. Ainsi, à la gauche de l'interface, le programme peut passer en mode édition avec l'option "Design". Quant à l'option "Browse", elle permet un test d'exécution de l'écran en cours. La partie centrale de l'interface graphique est consacrée au déplacement entre les différents écrans dans une même application. Enfin, la fenêtre de droite renferme toutes les informations que l'on peut inclure dans l'écran en cours (objets, événements...). L'autre originalité de *CanDo* réside dans le squelette hyper-simplifié d'un programme. Tout d'abord, celui-ci se présente sous forme d'une pile (deck) faite de cartes (cards) empilées les unes sur les autres. Leur nombre est limité à votre mémoire (Ram). A chaque carte est associé un écran. Celui-ci contient des objets que l'utilisateur peut définir et qui vont permettre d'exécuter des scripts. Ces objets, visibles sur l'écran,



CanDo et les jeux.

sont par exemple des boutons sur lesquels il faudra cliquer, des menus déroulants, des fenêtres, des listes ou des zones (champs) où il faudra taper du texte. Jusque-là, c'est très simple. Chaque objet est paramétrable selon sa taille, sa forme, sa présentation, son style et d'autres composantes précisées à l'occasion. Ainsi, la façon même de cliquer sur un bouton peut être définie par l'utilisateur. L'option de traînage de la souris (drag), en maintenant le bouton gauche enfoncé, peut être utile pour élaborer un logiciel de dessin. D'autres objets ne sont pas visibles à l'écran, ce sont des événements : l'appui d'une touche par exemple, ou l'attente qu'un certain temps se soit écoulé (timer). *CanDo* peut également jouer un son comme un objet à part entière, dans le but de le synchroniser avec des images, des animations ou même, pourquoi pas, d'autres sons. Il en est



Exemple de requester.

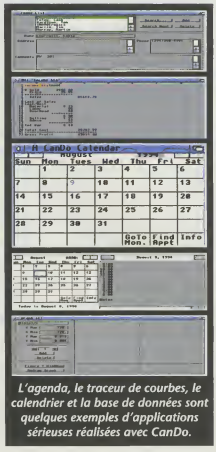
L'interface graphique de CanDo.

de même avec les données provenant d'un port ARexx ou de l'insertion d'une disquette dans un lecteur. Chacun de ces événements, et d'autres encore, déclenchent le fonctionnement d'un script.

You CanDo everything...

Un script est tout simplement une série d'instructions à exécuter pour faire marcher l'application. Plusieurs scripts peuvent être attachés à un même objet. C'est sur ce point-là que *CanDo* rejoint des langages plus traditionnels comme le *Basic*, le *Pascal* ou le *C*. La syntaxe même des deux cent et quelques instructions et fonctions que possède *CanDo* n'est d'ailleurs pas sans rappeler l'un ou l'autre de ces langages. Comme dans ceux-ci, il faut d'abord initialiser les variables (les variables sont des zones qui servent au stockage d'informations, exemple : le nombre 10 peut être associé à la lettre b). Ces dernières peuvent être modifiées à l'aide d'opérations et de fonctions variées et précises. Les instructions commandent au programme des actions liées au graphisme, au texte, au son, etc. Le déplacement d'une carte à une autre peut dépendre d'une commande exécutée dans un script ou être défini dans l'éditeur de pile. Ce dernier permet d'avoir accès à l'intégralité des cartes. Il autorise aussi la définition de sous-piles (SubDecks). Des interactions peuvent ensuite avoir lieu entre celles-ci et la pile principale. D'autres instructions particulières de *CanDo* autorise la remodification d'objets à l'intérieur même du script, voire leur suppression ou leur rajout. Enfin, certaines commandes permettent de charger des fichiers sur disque. L'accès au port ARexx est également prévu (ARexx permet, une fois programmé, de rendre certaines fonctions automatiques, pouvant interagir avec le programme maître). *CanDo* supporte aussi l'affichage des images au format IFF (mode graphique de l'Amiga). Il peut également interpréter des sons de format standard 8SVX. De plus, il est maintenant possible de jouer des musiques grâce à une commande se nommant "PlaySong". Celle-ci, à l'intérieur d'un script, permet de jouer des partitions musicales informatiques (modules). Pour parfaire le tout, il existe à l'intérieur de *CanDo* un ensemble d'utilitaires consacrés à l'édition de graphismes, sons, textes et autres animations. Malgré tout, il est préférable que vous vous serviez d'outils extérieurs plus puissants de part leurs fonctions. Côté améliorations, l'interface graphique a été revisitée, ce qui la rend encore plus pratique. Des commandes ont été rajoutées à la longue liste déjà existante et certains bugs inhérents à l'ancienne version ont été éliminés.

Ce programme, vous l'aurez compris, permettra de donner libre cours à votre imagination. Son interface, le langage très simple mais complet dont il est muni, font de *CanDo* une alternative intéressante. ■



L'agenda, le traceur de courbes, le calendrier et la base de données sont quelques exemples d'applications sérieuses réalisées avec CanDo.

Dream prof

***ARexx :** langage de programmation équivalent au Rexx d'Ibm. ARexx est particulièrement utile comme langage script entre autres. Il permet le contrôle et la modification des applications et indique comment elles doivent communiquer entre elles.*

***CLI :** Command Line Interface. Permet de communiquer avec l'AmigaDos.*

***8svx :** format standard sonore sur Amiga. Il permet aux players ou autres programmes d'identifier lesdits sons.*

NEW TECH VIDEO
34, rue de Malte 75011 Paris
& 43.57.60.06
Fax 43.57.99.29
Métro Oberkampf

A4000/030 .....TEL
A4000/040 .....TEL
A1200 Seul 2590F
A1200+DD80Mo.....3490F
A1200+5 Log.....2690F
A500 (Okaz) 800F
A500+ (Okaz).....900F
A600 (Okaz) 600F
DD31/2A500 1.2 .....1000F
A1200+DD300Mo...4990F
A1200+DD340Mo...5290F

A 500

Mémoires
512Ko SH .....239 F
512Ko AH.....290 F
2Mo + Horl. .....990 F
Megaship .....1790 F
Cartes accélératrices
Supra Turbo 28 .....1290 F
M.TEC520 .....1990 F
M.TEC530/1 .....2990 F
M.TEC530/4 .....3990 F
Disques durs (controleurs)
M.TEC AT500 .....1130 F
M.TEC AT 500i.....1130 F
TRIFACTA 500.....1790 F
Accessoires
ROM Share 500 .....280 F

A 600

Mémoires
CI 610 .....449 F
CI 610 H .....490 F
Cartes Accélératrices
M.TEC 620 .....1990 F
M.TEC 630/1 .....2990 F
M.TEC 630/4 .....3990 F
ROM Share 600 .....329 F

Lecteurs disquettes
Drive XLe(HD ext.)1190 F
Drive XLi(HD int.)....990 F
PC880B(Blitz antiv) .725 F
CI 880 Ext. Amiga....490 F
CI 881 Int. A500.....460 F
CI 882 Int. A2000.....460 F
CI 883 Int. 600/1200.460 F

A 1200

Mémoires
CI 1208 0Mo.....890 F
CI 1208 2Mo.....1590 F
CI 1208 4Mo.....1890 F
CI 1208 8Mo.....2390 F
DBK 1202.....950 F
M.TEC 1204 .....850 F
M.TEC 1201 .....650 F
CoPro 20 Mhz.....550 F
CoPro 33 Mhz.....750 F
CoPro 40 Mhz.....950 F
CoPro 50 Mhz.....1450 F
Cartes Accélératrices
M.TEC1230/28 0Ko1990 F
M.TEC1230/28 8M 3390 F
M.TEC1230/50.....TEL
Accessoires
ROM Share 1200 .....490 F

A 2000

Mémoires
ADRAM2000 0Ko ...599 F
ADRAM2000 4Mo.1590 F
Cartes Accélératrices
SupraTurbo 28 0Ko 1290 F
SupraTurbo 28 4Mo1590 F

Scanners
EPSON GT6500 .....7990 F
EPSON GT8000 .....9990 F
Power SCAN4 .....1290 F
PS 4 couleurs .....2790 F
PS 4 Software .....339 F
Modem
Suprafax plus .....1550 F
Suprafax V32.....2880 F

ROM 1.3 .....170 F
ROM 2.0 .....170 F
Souris .....160 F
Deluxe Midi IV.....390 F
Home Music Kit .....249 F
P. Paint et Painter3D.590 F
Video Back com .....549 F
Video Back Per.....599 F

Plan
New Tech Video
Boulevard Voltaire
Rue J.P. Timbaud
Rue du Chemin Vert
NTV
Rue Ravaux

COMMANDE: NEW TECH VIDEO
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
N° de téléphone : ..... Machine : .....

DESIGNATION	Qté	PRIX
35 Frs Poste - 90 Frs console - 70 Frs CR		
TOTAL À PAYER		

CHÈQUE ❑ * MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE ❑
DATE EXPIRATION : . . / . . Signature :
* Protegé par Chèque Service - RC : 397 476 128
Dans la limite des stocks disponibles - Les prix sont modifiables sans preavis

Débutant, le re

BIOMAN

Après une éclipse passagère, voici de nouveau la rubrique destinée en priorité à ceux qui n'ont pas encore totalement assimilé le fonctionnement de leur machine favorite, en d'autres termes aux novices. Pour ce fabuleux come-back, nous avons décidé de vous faire bonne impression, et donc de répondre à vos questions sur l'installation des imprimantes.

En règle générale, l'imprimante est le premier périphérique acheté par la plupart des utilisateurs d'ordinateurs, et c'est certainement (en tout cas d'après votre courrier), celui qui pose le plus de problèmes. Etes-vous déjà l'heureux possesseur de ce diabolique engin ? Si oui, passez le paragraphe qui suit.

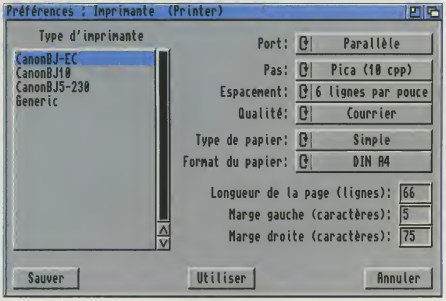


Figure 1 : le répertoire "Prefs" du Workbench.

Pour les autres, soyez attentifs, car celui-ci peut changer votre vie. N'hésitez pas à vous référer au dossier "L'empreinte des géants" paru dans Amiga Dream n°3 et 4.

Comment choisir son imprimante ?

Ce choix se fait suivant plusieurs paramètres dont les principaux sont : le budget alloué à cet achat, la fréquence d'utilisation, la destination finale et l'existence (ou non) d'un pilote d'imprimante. Le budget est sans conteste le critère le plus important. Les prix peuvent aller de 900 francs à... beaucoup de francs. On trouve de bonnes imprimantes entre 2 000 et 7 000 francs. La fréquence d'utilisation est également un facteur important : est-ce pour votre travail ou pour vos loisirs ? Le but de l'achat peut également être l'impression graphique (je conseille dans ce cas l'achat d'une imprimante de type "bubble jet" comme la série des *Canon BJ*) ou l'impression de textes (dans ce cas, une imprimante matricielle ou laser est conseillée).

Enfin l'essentiel à mon sens est la présence ou non d'un pilote (ou driver) spécifiquement conçu pour cette imprimante.

L'installation

Voyons maintenant comment installer physiquement une imprimante "parallèle Centronics" (1) sur l'ordinateur. A l'arrière de celui-ci, se trouve une prise femelle de 25 broches (type DB 25) marquée "Parallell port". C'est bien sûr sur cette prise qu'il faut brancher le câble fourni avec l'imprimante (s'il n'est pas

Le contenu de la disquette Storage.

vendu avec, il vous faut acheter chez un revendeur un "câble parallèle Centronics").

Mettez votre ordinateur en route, puis l'imprimante. Si le branchement est correct, une diode "On line" doit s'allumer sur l'imprimante. Si ce n'est pas le cas, reportez-vous à son manuel (il y a peut-être un problème de configuration).

Tout ce que vous venez de lire n'est pas spécifique à l'Amiga et reste valable quelque soit l'ordinateur (l'Amiga y compris bien sûr). A partir de là, voyons comment installer une imprimante de façon logicielle sur un Amiga (en version 2.0 et supérieure, donc pour certains A2000, tous les 600, 1200, 3000 et 4000).

Première chose à vérifier : l'existence d'un pilote d'imprimante spécifique. Pour cela, deux solutions : soit vous avez un disque dur et celui-ci a été bien installé et dans ce cas vous obtenez la liste des pilotes disponibles en lisant le contenu du répertoire "Devs:printers", soit vous prenez la disquette "Storage" livrée avec l'Amiga et vous lisez le contenu du répertoire "Printers". Vous n'avez pas trouvé votre imprimante dans la liste ? Pas de panique ! Il existe plusieurs solutions à ce problème. La première est l'émulation : votre imprimante est peut-être capable d'émuler un autre modèle. Il est intéressant de noter que la plupart des imprimantes matri-

tour

cielles 9 ou 24 aiguilles peuvent émuler les Epson (choisissez le driver *EpsonX* pour les 9 aiguilles et *EpsonQ* pour les 24 aiguilles). De plus certains constructeurs proposent des pilotes qu'ils ont eux mêmes conçus pour l'Amiga (ouf !). Les possesseurs d'imprimantes Canon (constructeur qui fait partie de ceux qui soutiennent l'Amiga) peuvent se reporter sur la disquette 5 d'Amiga Dream n° 5.

Et maintenant que faire pour utiliser cette sacrée imprimante ?

Prenons un exemple concret : mettons que nous voulions installer le pilote *Canon BJ10* et que nous n'avons qu'un simple A1200 sans disque dur (ceux qui possèdent un disque dur peuvent suivre la même manipulation mais en remplaçant la disquette Workbench par leur disque dur). La première chose à faire est de vérifier si la disquette Workbench possède bien dans le répertoire "Prefs" les utilitaires *Printer* et

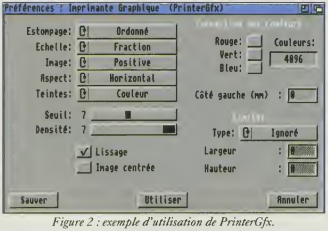


Figure 2 : exemple d'utilisation de PrinterGfx.

PrinterGfx. Si ce n'est pas le cas, alors suivez les instructions du manuel pour les installer (à titre de renseignement, ces utilitaires sont sur la disquette "Extras" dans le répertoire "Prefs"). Nous allons maintenant copier le fichier "Canon BJ10" se trouvant dans le répertoire "Printers" de la disquette "Storage" en faisant la manipulation suivante : démarrez l'Amiga avec la disquette Workbench. Mettez ensuite la disquette "Storage" dans un lecteur. Double-cliquez sur l'icône de cette disquette. Sélectionnez "Show all files" ("montrez tous les fichiers") sous le menu déroulant "Window" ("Fenêtre"). Ouvrez le répertoire "Storage" puis celui nommé "Printers", cliquez sur "Canon BJ10" et glissez-le dans le disque RAM. Remettez la disquette Workbench (non protégée en écriture) dans un lecteur et ouvrez-la en double-cliquant dessus. Sélectionnez de nouveau "Show all files" sous menu déroulant et ouvrez le répertoire "Devs" contenant le répertoire "Printers" que vous devez aussi ouvrir. Glissez maintenant le fichier "Canon BJ10" du disque RAM (sous option "Show all files") dans le tiroir "Printers". Il faut maintenant préciser à l'ordinateur quelle imprimante sera utilisée. Pour ce faire, il suffit de double-cliquer sur l'icône "Printer" se trouvant dans le répertoire "Prefs" du Workbench (voir figure 1). Choisissez "Canon BJ10" puis cliquez sur "Port" pour choisir le mode parallèle (ceux qui possèdent une imprimante série choisiront bien sûr le port série !). La dernière étape consiste en l'emploi de l'utilitaire "PrinterGfx" (voir figure 2). Cet utilitaire permet d'utiliser au mieux les capacités graphiques de votre imprimante. Les utilitaires du répertoire "Prefs" seront décrits dans un prochain article. ■

(1) La très grande majorité des imprimantes sont de type parallèle Centronics. Certaines sont de type "Série RS 232 C". Ces dernières doivent être bien naturellement branchées sur la prise RS 232 C.

Silicone DP

En septembre, encore un prix canon !!

10 F la disquette et 2 disquettes gratuites à choisir toutes les 10!

Le plus grand choix de DP !

Parcequ'à nos yeux, le meilleur prix du marché ne suffit pas, nous vous offrons le plus grand catalogue imaginable. Toutes les célèbres collections (CAM, Fish, DpAT, etc) intégrales mais aussi des collections françaises, des imports direct d'Angleterre et des US. Des milliers de titres dont la collection ASI qui contient 99% des jeux du DP. La collection 17Bit anglaise dont nous sommes distributeurs officiels pour la France, et bien d'autres choses pour votre plaisir. Demandez donc notre nouveau catalogue.

Les Bons Plans

Spécialistes de la PAO !
800 fonts vectorielles à utiliser en PAO, titrage, vidéo, graphisme...
et des centaines de ClipArts !!!
Catalogue sur Papier 20 F
Scanner 24 bit et tirage couleur laser.

Nos packs de jeux : 30 disques de la collection ASI, 120 des meilleurs jeux DP par pack : 285 F port compris !

Une collection exclusive de slides X pour adultes 100% amateur, 100% français!

Le célèbre livre "Comprendre et bien exploiter son Amiga pour WB 3 (1200/4000) simple et très complet, il vous permettra de mieux comprendre et utiliser votre machine. 2 disquettes incluses et en cadeau 3 disquettes de plus
des meilleurs DP : 270 F + port

Notre Selection (AB signifie 2 disks)

2191 Démo jouable de Pinball Dream
2969 jeu Megaball AGA ! Génial
3016 Démo FullMoon AGA. Un classique
3101 Qatre jeux AGA par le groupe Hoï
3099 et 3100 Deux disques des toutes dernières versions des utilitaires essentiels
3116 Un jeu lunaire imitation du jeu de bar Moonbase. Evitez les trous, soucoupes, etc
3122 Satisfaction. Bonne démo AGA
3135 Un jeu d'exploration et de karaté très bien fait. Excellent graphisme.
3117 Tirez les runes et prédisez l'avenir
3175ABC Klondike AGA2 Des progrés superbes et 4 set de cartes différents. 20/20
3184ABC Mad Fighter 2 AGA. Le vrai clone de StreetFighter en DP, Superbe !
3193 Démo AGA «Cant be done» !!!
3212 à 3216 5 disques de samples rave
3210AB Demo Love par FairLight

Envoi des commandes le jour même, réception en 48H !
Catalogue DP en 4 disquettes avec 3 logiciels surprises : 15 F
Catalogue des polices et cliparts sur papier : 20 F

Silicone-DP - 5 Bld des Arceaux - 34000 MONTPELLIER
Frais de port 15 F par commande, recommandé + 10 F
Pour tous renseignements ou conseils , n'hésitez pas à nous contacter de 12H30 à 19H du lundi au vendredi au 67.58.35.60.
Commandes par courrier avec chèque ou mandat, ou plus rapide par téléphone en paiement par carte bancaire ou contre remboursement.

Y'a les mêmes à la maison

GRÉGORY HALLIDAY

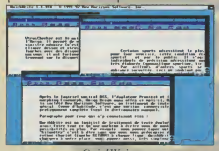
N'ayez pas peur ! Nous n'avons pas voulu plagier l'incontournable dossier de L'étudiant "Que faire après le Bac", mais plutôt vous informer sur la façon de travailler chez soi, en toute liberté, avec son ordinateur et quelques périphériques. Vous avez dit nouvelle tendance ?

Vous vous demandez sûrement comment votre Amiga pourrait être utilisé de façon bien plus efficace qu'il ne l'est aujourd'hui. Et même plus, pourquoi votre machine préférée ne vous rapporterait-elle pas quelques revenus substantiels. Cette rubrique vous permettra sûrement de répondre à ces questions, et ainsi rentabiliser votre ordinateur.

Aujourd'hui plus qu'avant, gagner de l'argent n'est pas évident (ça c'est bien vrai !). Pour éviter les transports en commun et une journée de travail dans un bureau antipathique, certains optent pour le travail à domicile. Dans ce cas, vous pouvez choisir entre la confection de paniers en osier, le démarchage téléphonique, ou encore l'utilisation de votre ordinateur à des fins lucratives. Si vous croyez que ce domaine est réservé aux seuls Pc, détrompez-vous, un nombre impressionnant de tâches peuvent être exécutées sur votre Amiga depuis votre minuscule chambre de bonne ou votre ferme du Périgord. Il suffit d'avoir un minimum de compétences (artistiques comme professionnelles) et d'oser se jeter à l'eau. Car qui ne tente rien n'a rien. Votre premier réflexe sera de définir votre domaine de prédilection. Pour peu que vous ayez une petite dose d'expérience, les portes vous sont ouvertes. Nous sommes dans l'ère des communications, les obstacles sont donc bien moins importants que par le passé (le Minitel, les fax et les modems en étant la preuve). Pour faciliter votre choix, j'ai concocté une petite liste (loin d'être exhaustive) d'activités, classées par spécialités. Il serait incroyable que vous n'arriviez pas à en dénicher une qui réponde à vos talents.

Traitement de textes/ mise en page

Dans ce domaine, des compétences préalables sont souhaitables (stage de PAO, dactylographie), mais pas toujours obligatoires. En effet, pour taper le rapport de stage d'un étudiant, exécuter des faire-parts de mariage ou gérer la publicité d'un commerçant du coin (pour des tracts ou de petites affichettes), il n'est pas indispensable d'être maquettiste ou secrétaire, mais une bonne connaissance du logiciel utilisé est nécessaire, sinon primordiale. Les plus chanceux d'entre vous pourront même effectuer des traductions, à condition d'avoir de bonnes bases dans la langue utilisée (l'anglais en général). Le matériel à posséder n'est pas coûteux, mais étant votre gagne-pain, vous devrez lui accorder une attention minutieuse, afin qu'il ne tombe pas en panne au moment le plus critique. Un Amiga traditionnel, un bon traitement de textes et une imprimante de bonne qualité (au moins une jet d'encre, au mieux une laser) et l'affaire est dans le sac. Pour se faire connaître, c'est une autre histoire. En dehors des petites annonces dans certains quotidiens régionaux, vous pouvez toujours poser des affichettes



QuickWrite.

Painter 3D, pour le dessin.

H.U.G.O.T

Vente par correspondance uniquement

Vous désirez éviter les frais de ports : Contactez-nous, nous vous recevrons sur rendez-vous

11, RUE LAKANAL • 93500 PANTIN
Du lundi au samedi de 9h à 13 h - 14h à 19h
Tél. : 16 (1) 49 42 97 74
Fax : 16 (1) 48 46 79 20

Remise pour tout achat : selon les quantités commandées
Garantie : 1 an pour les Produits / 6 mois pour les Logiciels
Crédit 3 mois : sans frais, après acceptation du dossier

LECTEURS

Externe A500/600/1200	490 Frs
Interne A500/600/1200/2000	460 Frs
Externe HD A500/600/1200/2000	1190 Frs
Interne HD A500/600/1200/2000	1190 Frs

DISPONIBLE
AMIGA 1200 : 2490 FTTC
AMIGA 1200 PACK DESKOP
+ Delux Paint IV (AGA) + TTX + Digita Print Master + Oscar + Digger :
2990 FTTC
AMIGA 600 : 1050 FTTC

EXTENSIONS

AMIGA 500/500+	
512 KO AVEC HORLOGE	279 Frs
1,5 MO	879 Frs
2 MO	990 Frs
AMIGA 600	
1 MO avec HORLOGE	479 Frs
AMIGA 1200	
A1 208 2 Mo	1690 Frs
A1 208 4 Mo	1900 Frs
AMEM 32 Bit support SIMM 1248 Mo	750 Frs
AMEM 32 Bit 4 Mo	1990 Frs

DISQUES DURS

AMIGA 500/500+	
Boitier + carte contrôleur	1190 Frs
HD 60 Mo (contrôleur + DD)	2190 Frs
HD 80 Mo (contrôleur + DD)	2490 Frs
HD 120 Mo (contrôleur + DD)	3190 Frs
AMIGA 600/1200	
Interne	
HD 60 Mo (2"5)	1490 Frs
HD 80 Mo (2"5)	1790 Frs
HD 120 Mo (2"5)	2490 Frs
Externe (+10 Mo DE DOMAINE PUBLIC)	
HD 120 Mo (Overdrive)	2090 Frs
HD 170 Mo (Overdrive)	2190 Frs
HD 210 Mo (Overdrive)	2390 Frs
HD 250 Mo (Overdrive)	2490 Frs
HD 340 Mo (Overdrive)	3490 Frs
HD 425 Mo (Overdrive)	3990 Frs
Overdrive seul	1190Frs
AMIQUEST DDur amovible PCMCIA	
Amiquest seul	690 Frs
Amiquest 60 Mo	2180 Frs
Amiquest 80 Mo	2480 Frs
Amiquest 120 Mo	3180 Frs

LOGICIELS DESSIN-ANIMATION

PERSONAL PAINT + PAINTER 3D	590 Frs
DELUXPAINT IV AGA	790 Frs
BRILLANCE	1690 Frs
MORPH PLUS	1690 Frs
ADPRO 2,5	1690 Frs
CALIGARY 24	1590 Frs
REAL 3D	990 Frs
FUN COLOR	349 Frs
SCENERY 4.0	690 Frs
IMAGEFX	2290 Frs

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500	
SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A500	1290 Frs
TURBO 68020 + 1MO : rend A500 en A1200	1990 Frs
TURBO 68020 + 4MO : rend A500 en A1200	2990 Frs
TURBO 68030 + 1MO 32 Bit: rend A500 en A4000/30	2990 Frs
TURBO 68020 + 1MO : rend A500 en A4000/30	3990 Frs
AMIGA 1200	
TURBO 68030 28 Mhz : 2 supports copro extensible à 8 Mo	1990 Frs
A12030 TURBO 4/40 :	4790 Frs
A12030 TURBO2 4/50 :	6490 Frs
AMIGA 2000	
SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A2000	1290 Frs
GFORCE :	9990 Frs
COMBO 340 :	6490 Frs
AMIGA 4000	
A4 440 TURBO	10990 Frs

LOGICIELS VIDEO

SCALA TITLER	590 Frs
SCALA MM211	1990 Frs
SCALA MM300	2990 Frs
VIDEO DIRECTOR	1590 Frs
VIDEO BACK UP	550 Frs
SCALA VT 100	390 Frs
ECHO 100	1990 Frs
EVASION 24	490 Frs
EX-GLOCK	290 Frs
EX VCR	1990 Frs

LOGICIELS BUREAUTIQUES

EXCELLENCE	590 Frs
FINALCOPY II	890 Frs
PROWRITE	490 Frs
MAXIPAN 4	450 Frs
PROPAGE 3.1	990 Frs
PROPAGE 4.1	1490 Frs

ALIMENTATION

A500/600/1200	490 Frs

DISPONIBLE Alimentation A500/A600/A 1200 = 490 Frs

SOURIS

SOURIS MECANIQUE	160 Frs
SOURIS OPTIQUE	350 Frs
TAPIS DE SOURIS	39 Frs

CABLAGES

NAPPE 2"5 - 2"5	80 Frs
NAPPE 2"5 - 3"5	109 Frs
PERITEL	99 Frs
MIDI	80 Frs
NUL MODEM	99 Frs
MINITEL	99 Frs
IMPRIMANTE	99 Frs
CABLE AMIGA TELEVISION	169 Frs
CABLE AMIGA MINITEL	99 Frs
RALLONGE VIDEO AMIGA	169 Frs
ADAPTATEUR AMIGA 1200/VGA	169 Frs
QUADRUPLEUR DE JOYSTICK	219 Frs
PROLONGATEUR JOYSTICK	99 Frs
COMMUTATEUR SOURIS JOYSTICK	219 Frs
ADAPTATEUR JOYSTICK PC SUR AMIGA	139 Frs
CABLE CD 32 PERITEL	119 Frs
ADAPTATEUR PERITEL POUR MONITEUR 1083 / 1084 / 1085 AMIGA	299Frs
CABLE POUR AMIGA 1083	299 Frs
CABLE POUR AMIGA 1084	299 Frs
PARTAGEUR PERITEL REVERSIBLE	
2 entrées 1 sortie	399 Frs
4 entrées 1 sortie	599 Frs
ADAPTATEUR DE MODEM	99 Frs
ADAPTATEUR DE SOURIS	89 Frs
PARTAGEUR IMPRIMANTE	179 Frs
PARTAGEUR VGA	
2 entrées 1 sortie	399 Frs
4 entrées 1 sortie	699 Frs
CABLE SCSI 25 MALE/CENTRONICS	199 Frs
CABLE SCSI 50 MALE/50 MALE	219 Frs
CABLE SCSI1/CABLE SCSI2	299 Frs
CABLE SCSI INTERNE	199 Frs
CONNECTEUR 23 PTS MALE	49 Frs
CONNECTEUR 23 PTS FEMELLE	49 Frs
CAPOT POUR CONNECTEUR 23 PTS	59 Frs
SUPPORT COPIES	299 Frs
PRISES SUR TENSION	299 Frs

CARTOUCHES D'ENCRE

BJ-10EX	199 Frs
BJ-10SX	199 Frs
BJ-200	259 Frs

CO-PRO MATHEMATIQUES

Précisez PGA ou PLCC	
68882 20 Mhz	590 Frs
68882 33 Mhz	790 Frs
68882 40 Mhz	990 Frs
68882 50 Mhz	1290 Frs

BARETTES SIMM 32 BIT

AMIGA 1200 et 4000/30/40	
pour 2 Mo 32 Bit	990 Frs
pour 4 Mo 32 Bit	1590 Frs

DISQUETTES

3"5 DF FF	3,60 Frs
3"5 DF HD	5,60 Frs

ROM

AMIGA 500	
ROM 2.0	279 Frs
ROM 1.3	279 Frs
A 600 : Kit Rom rend A 600 en A 500	329 Frs
A 1200 : Rom share rend A 1200 en A 500	650 Frs
Change Kick Start	379 Frs

VIDEO

VIDI 12	990 Frs
VIDI 12 RT	1890 Frs
VIDI 24	2490 Frs
DCTV	1990 Frs
DCTV (4000)	2290 Frs
GST 40	2290 Frs
GST GOLD AF	3650 Frs
GLOCK GVP	3390 Frs

MODEMS

SUPRA FAX PLUS	1556 Frs
SUPRA FAX V 32	2889 Frs

IMPRIMANTES

CANON BJ-10SX	1850 Frs
CANON BJ-200	2590 Frs
HP DESKJET 550C	4490 Frs
HP DESKJET 510	2490 Frs

MONITEURS

1083S	1890 Frs
1084S	1590 Frs
1085S	1290 Frs
1942 : ou 1438 autoscan	3190 Frs

DIVERS

DISK EXPANDER : double la capacité de votre disque dur	349 Frs
SCANNER A MAIN	1250 Frs
QUARTER 5.0	390 Frs
QUARTER TOOLS DELUXE	890 Frs

CARTES GRAPHIQUES

AMIGA 2000/3000/4000	
SPECTRUM	3690 Frs
OPAL VISION	3990 Frs

CARTES CONTROLEURS

AMIGA 2000/3000/4000	
A 4008	1390 Frs
AMIGA 2000	
2000/SCSI	600 Frs

MUSIQUE

DSS + GVP	990 Frs
HOME MUSIC KIT	349 Frs
INTERFACE MIDI	390 Frs
BARS ET PIPES	990 Frs

Vous recherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité, contactez-nous à l'adresse ci-dessus.

Tous nos prix sont TTC, révisables sans préavis selon les stocks disponibles, nous déclinons toute responsabilité quant aux délais de livraison et à l'endommagement des marchandises occasionné au cours du transport.
Délai minimum 48h à compter de la date de réception de votre chèque dans nos locaux.

Bon à retourner à l'adresse indiquée en tête de page

NOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... **VILLE :**
Tél. : ....
Date : .... **Signature :** ....

DESIGNATION	QTÉ	MONTANT
Frais d'envois : 130 Frs écrans, 80 Frs ordinateurs, 45 Frs par accessoires	Total :	

En pratique

chez les commerçants, dans les facs ou les mairies. Mais n'oubliez pas, c'est le bouche à oreille qui compte. Alors exercez-vous sur les invitations de l'un de vos amis, si celui-ci est content, il ne manquera pas de faire votre publicité autour de lui.

Graphisme

Prenons comme exemple une société comme Storm (voir reportage dans Amiga Dream n°8). Partis de trois fois rien, ses dirigeants ont commencé par créer quelques petits logos par-ci par-là. Résultat, Storm est aujourd'hui en train de réaliser l'un des prochains génériques de *L'oeil du cyclone* ! Comme quoi tout peut arriver, à condition de travailler dur. Pour le graphisme, le milieu de la publicité est le plus prisé. En effet, les nouvelles sociétés se comptent par milliers, et il n'est pas rare qu'elles veuillent se doter d'un logo aguicheur pour rameuter les clients. Certaines boutiques seront même enchantées de pouvoir faire tourner dans leur vitrine une animation vantant les mérites de leurs produits. Le monde des jeux vidéo est lui aussi en perpétuelle recherche de graphistes. Comment se faire connaître ? Tout simplement en participant à la plupart des concours organisés par les associations, les magazines ou certains distributeurs. Un prix gagné à un concours est une carte de visite dont il serait dommage de se passer. En ce qui concerne les éditeurs, le mieux est de leur envoyer directement vos créations. Qui sait, il leur arrive d'avoir besoin de monter une nouvelle équipe de temps à autre.

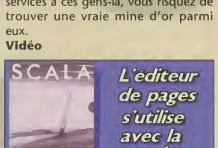
Musique/son

Hormis les éditeurs de jeux qui ont aussi besoin de musiciens, plusieurs activités nécessitent la présence d'un musicien. Certains publicistes ont parfois besoin d'une petite mélodie pour agrémenter leurs créations. Si vous

OctaMed V tout pour la musique.

êtes un champion du *Soundtracker*, n'hésitez donc pas à leur faire écouter vos morceaux. Vous pouvez aussi trouver des clubs vidéo dont certains membres seraient enchantés de connaître des musiciens qui pourraient agrémenter leurs films, sans avoir à débourser une fortune pour utiliser une musique connue. Ces mêmes amateurs sont peut-être même intéressés par des bruitages numériques irréalisables sans un minimum de matériel. Offrez donc vos services à ces gens-là, vous risquez de trouver une vraie mine d'or parmi eux.

Vidéo

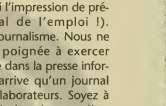


Scala, montage vidéo.

Comme c'est le cas pour la musique, de nombreux vidéastes n'ont pas le matériel adéquat pour peaufiner leurs productions. Un genlock, un logiciel de dessin, un logiciel de titrage et vous êtes leur sauveur. Ces personnes savent bien que le titreur de leur caméscope est limité, et qu'il serait de mauvais goût de simplement filmer les titres inscrits sur une feuille de papier. L'ordinateur (et l'Amiga en l'occurence) est capable de prouesses en ce qui concerne la vidéo. Un simple scrolling vertical, un fondu rapide ou une animation sommaire en contenteront plus d'un. Commencez par faire simple (titrage de documentaires, de films de baptêmes) puis proposez vos services pour des projets plus ardus (effets spéciaux, chroma key). Comme pour le graphisme, offrez vos services dans les boutiques, pour équiper une borne d'informations. Dans tous les cas, faites connaître le matériel dont vous disposez, car peu de personnes disposent à l'heure actuelle d'un ordinateur et d'un genlock. Profitez-en.

Programmation

Pour la programmation, le problème est plus délicat. Quand on ne possède pas les diplômes requis, il faut s'exercer encore et encore, pousser plus loin les limites de la machine, et enfin se faire connaître de l'éditeur qui, intéressé par votre savoir-faire, vous prendra dans son équipe. Les démos sont un bon moyen de prouver ses compétences. En intégrant un groupe de démomakers, vous serez à même de réaliser les idées qui vous tiennent à coeur et épater le public. Quand on pense qu'un jeu comme *Stardust* a été créé par d'anciens démomakers, tous les espoirs sont permis. Sinon, vous pouvez toujours opter pour une voie plus posée mais bien souvent plus longue : la programmation d'utilitaires. En commençant par le Domaine Public ou le shareware, vous grimperez petit à petit les échelons, jusqu'au jour où votre logiciel sera enfin commercialisé. Certains programmeurs du DP ont acquis une telle réputation (Matt Dillon, Nico François) que bon nombre de développeurs professionnels sont envieux de leur position. Vous pouvez constater que le free-lance et la micro font assez bon ménage. Quoi qu'il en soit, les temps sont durs, et le seul moyen d'y arriver est de se faire connaître. Passez outre votre timidité pour démarcher auprès des entreprises et des commerçants, montrez ce que vous savez faire (les critiques étant toujours constructives) et exercez-vous avec acharnement. Vos efforts finiront bien par payer (j'ai l'impression de présenter le journal de l'emploi !). N'oubliez pas le journalisme. Nous ne sommes qu'une poignée à exercer l'activité de pigiste dans la presse informatique, mais il arrive qu'un journal recherche des collaborateurs. Soyez à l'affût de la sortie imminente d'un nouveau magazine, et empressez-vous de leur écrire. Les choses les plus simples sont souvent les meilleures. N'oubliez pas que tout travail se doit d'être légalisé un jour ou l'autre. Si votre activité s'avère intéressante et lucrative, mettez-vous en règle avant que l'administration ne vous demande des comptes. Si l'un de vos projets réussi comme je l'espère, le magazine serait enchanté que vous l'en informiez. Maintenant, courage et au boulot. ■



Exemple de configuration vidéo.

Voici une sélection des meilleurs logiciels du Domaine Public et du Shareware pour votre Amiga ... 12 Frs la disquette seulement !

(2.x/3.x) = pour les systèmes 2.x & 3.x uniquement.
(3.x) = pour le système 3.x uniquement.
Les autres logiciels fonctionnent sur tous les Amiga avec 1 Mo.

UTILITAIRES DIVERS...

Réf. *Titre & descriptif...*
2260 **Astrologie v4.1Démo** : Logiciel d'astrologie en Français trés complet ! (2.x/3.x).
2325 **SuperDuper v3.10** : Excellent utilitaire pour dupliquer, formater, etc.. des disquettes. (2.x/3.x), + **DiskSalv 11.28** : Permet de récupèrer des fichiers effacés ou endommagés (2.x/3.x).
2327 **MagicWB v1.2p** : Pour avoir un Workbench beaucoup plus joli que l'original. (2.x/3.x)+ disque dur
2460 **PowerCache v37.115** : Installe un cache pour décupler la vitesse des accès aux disques (2.x/3.x)
2461 **Iconian v1.98** : Editeur d'icônes très amélioré par rapport à l'original de Commodore (3.x)
2462 **AZap v2.20** : Editeur binaire capable d'éditer la mémoire & les disquettes. (VF) (2.x/3.x)
2463 **AIBB v6.5** : Pour tout savoir sur votre configuration, tester et comparer sa vitesse avec d'autres...
2466A **Pack Antivirus (1/2)** : Un lot de deux disquettes qui contient les anti-virus les plus récents
2466B **Pack Antivirus (2/2)** : et les plus efficaces... (derniéres versions). (2.x/3.x)
2467A **Pack Compatibilité (1/3)** : Des utilitaires astucieux pour dégrader votre Amiga 1200/4000 et ainsi
2467B **Pack Compatibilité (2/3)** : essayer de faire tourner des logiciels qui ne fonctionnent qu'avec des
2467C **Pack Compatibilité (3/3)** : machines plus anciennes. Convient aussi pour l'A500+/600. (2.x/3.x)
2469A **MagicWB_Icônes (1/2)** : Des packs d'icônes complémentaires pour le fameux MagicWB. On y
2469B **MagicWB_Icônes (2/2)** : trouve des icônes pour les logiciels les plus répandus. (2.x/3.x).
2470 **MagicWB_Petterns** : Des fonds d'écran complèmentaires aux couleurs de MagicWB. (2.x/3.x)
2471 **ABackup v4.03** : Utilitaire de sauvegarde des fichiers du disque dur (Version français).
FF872 **ToolManeger v2.1** : Gestionnaire d'applications pour Workbench. Ce logiciel trés populaire ne
FF873 **ToolManager v2.1** : mérite que des éloges. Disque dur indispensable. Doc en Français. (2.x/3.x).
UGA29 **ABCDirectory v3.0** : Gestionnaire de répertoires trés puissants, beaucoup d'options. (2.x/3.x).
UGA42 **Recovery v1.00 r8** : Nouveau concept pour récupérer les fichiers effacés/endommagés (2.x/3.x)
DPAT62 **AmiTEL v1.10** : Emulateur Minitel en Français avec fonctions capture, imprime, etc... (2.x/3.x)
SH2188 **ZED v1.3** : Editeur de texte ASCII multifenêtres trés puissant pour /3.x + disque dur. (En Fçs).

UTILITAIRES GRAPHIQUES...

2464 **ViewTek v2.1** : Le meilleur afficheur d'images GIF, JPEG, HAM8 et d'Animations (2.x/3.x)
2468 **MainActor v1.5** : Permet de créer, jouer, convertir divers formats d'animations et d'images dont les animations (FLC & FLI). (2.x/3.x) + disque dur.
UGA32 **AmiFlick v1.10** : Permet de jouer les animations au format FLI et FLC.
SH2000 **AMorph v1.4** : Superbe logiciel de morphing entièrement en Français ! A vous les joies des déformations et transformations...

UTILITAIRES MUSICAUX...

2117**A** **Eagle Player** : Sans doute le meilleur joueur de modules (distribuè en deux disquettes). Il
2117**B** **Eagle Player** : reconnaît presque tous les formats de modules et reste très simple d'emploi...
2365 **ProTracker v3.15** : Dernière version de cet excellent éditeur musical, qui est aussi le plus connu.
2465 **QuadraComp v2.03** : Editeur musical muni d'une interface Intuition. Les modules sont compatibles avec NoiseTracker & ProTracker (2.x/3.x).
2472 **SoundMachine v1.0** : Permet de lire, convertir et sauver les sons : RAW, IFF, VOC et WAV.
2485 **DeliTracker v2.01** : La toute dernière version d'un utilitaire qui devient le joueur de modules le plus performant et le plus complet !!! S'installe sur le disque dur. (2.x/3.x).
UGA40 **Pro-Wizard v1.5** : Convertit les modules NoisePacker, ProPacker, etc... en ProTracker.

BUREAUTIQUE & GESTION...

FF966 **FHSpread v2.01** : C'est un tableur (ou feuille de calculs) trés bien conçu et simple d'emploi.
FF972 **QuickFile_v2.02** : Une base de données puissante, configurable et trés simple à utiliser !
SH641 **DiskLabel v1.1** : Utilitaire en français pour imprimer des étiquettes de disquettes facilement.
SH1176 **Budget v6 (2.04.6f)** : Nouvelle version de cet excellent utilitaire français de gestion de comptes...
SH1506 **Conjugue v2.0** : Nouvelle version d'un utilitaire qui permet de conjuguer les verbes français à tous les temps... Presque indispensable !
SH1724 **DP Menaging v3.11** : Base de données en français spécialisée dans la gestion des listes de CD, logiciels, cassettes audio ou vidéo, etc... (2.x/3.x) + disque dur.
SH2278 **Association 1901** : Logiciel en français d'aide à la gestion d'une association. Gestion des adhérents, des cotisations, recherche multicritères. + beaucoup d'infos pratiques.

IMAGES 24 BITS - AGA...

Des images 24 bits (16.000.000 de couleurs) affichables sur les Amiga 1200/4000. Un afficheur est livré.

2448	GOLDEN JPEG COLLECTION #16	**2449**	GOLDEN JPEG COLLECTION #17
2450	GOLDEN JPEG COLLECTION #18	**2451**	GOLDEN JPEG COLLECTION #19
2452	GOLDEN JPEG COLLECTION #20	**2453**	GOLDEN JPEG COLLECTION #21
2454	GOLDEN JPEG COLLECTION #22	**2503**	GOLDEN JPEG COLLECTION #23
2504	GOLDEN JPEG COLLECTION #24	**2505**	GOLDEN JPEG COLLECTION #25
2506	GOLDEN JPEG COLLECTION #26	**2507**	GOLDEN JPEG COLLECTION #27

CLIP ART...

De petits dessins en noir et blanc au format IFF que vous pouvez récupérer sur votre logiciel de mise en page. Les dessins sont classés par thémes et sont utilisables sur tous les Amiga.

CLIP01 - 02 - 03 Les animaux (3 disks).
CLIP04 Bordures et décorations.
CLIP05 Business & Education.
CLIP06 - 07 Cartoons & BD (2 disks).
CLIP08 Vie paysane & les animaux de la ferme.
CLIP09 - 10 Les fleurs (2 disks).
CLIP11 Les vacances.
CLIP12 Les insectes.
CLIP13 - 14 - 15 - 16 - 17 Cartes du monde et des USA (5 disks).
CLIP17 - 18 - 19 Les armes et l'armée (3 disks).
CLIP20 - 21 Cartes de voeux, mariage. (2 disks)
CLIP22 - 23 - 24 Les gens, scénes de la vie (3 disks).

NOUS DISTRIBUONS AUSSI TOUTES LES DISQUETTES DES COLLECTIONS FRED FISH, CAM, DPAT, DPAF, UGA, ASSASSINS, PRODIA, MEGADP, AMOS DP, ETC....

LE TOP DES JEUX...

Les jeux sélectionnés ci-dessous sont compatibles avec tous les Amiga à partir de 1 Mo de mémoire. Vous découvrirez deux autres jeux ou plus sur chacune des disquettes....

AS082 **ARTILLERUS** : Ajustez vos tirs pour supprimer votre ennemi...
AS194 **AUTOMOBILES** : Génial ! Essayez de conduire ce petit bolide. (Vu de dessus)...
AS087 **AZTEC CHALLENGE** : Clone d'un classique sur Commodore 64 - Très bien fait !
AS085 **BAGITMAN** : Clone d'un classique sur C64 - Idéal pour les nostalgiques !
AS079 **BOULDERDASH COLLECTION II** : Il faut ramasser des diamants. (4 jeux différents en 1) !
AS027 **CAR SHARP** : Des rèussites pour ceux qui aiment les jeux de cartes...
AS121 **CHAINSAW MASSACRE** : Vous êtes un meurtrier armé d'une tronçonneuse...
AS076 **CUBUS** : Un Tétris vraiment hors du commun où les différents éléments sont en 3D !
AS165 **DEPTHCHARGE** : Détruisez les sous-marins ennemis qui croisent... Visez juste !
AS021 **DRAGON TILES** : Superbe Mahjong avec un grand nombre de tableaux...
AS051 **FIGHTING WARRIOR** : Superbe jeu de Karaté pour affronter l'Amiga ou jouer à 2...
AS094 **GIDDY** : Vous devez prendre différents objets plus ou moins utiles sur votre route...
AS177 **GORF** : Un clone de Space Invaders trés amélioré... 5 types de jeux en 1 !
AS190 **GRAVITY FORCE II** : Déjouez les effets de la gravitè tout en affrontant votre adversaire !
AS099 **GRIBIT** : Vous devez manger tous les fruits mais les autres vous en empêchent...
AS086 **LEGEND OF LOTHIAN** : Jeu d'aventure graphique+texte (anglais). Visitez des châteaux, etc...
AS168 **MINE RUNNER** : Un clone de Lode Runner, le superbe jeu d'arcade des années 80...
AS024 **NEBULA** : Superbe Shoot'Em Up en 3D !!!
AS173 **ORK ATTAK** : Dèfendez votre château assiégé par l'ennemi...
AS122 **PROJECT BUZZBAR** : Il faut détruire tous les vaisseaux aux alentours...
AS088 **RELAYER** : Excellent jeu de type 'Tron' qui se joue contre l'Amiga en plusieurs manches...
AS172 **SCORCHED TANKS** : Visez au plus juste pour détruire vos ennemis... Excellente réalisation !
AS187 **SNACKMAN** : Nouveau clone de PacMan... Très belle réalisation avec une musique sympa !
AS179 **SUPER OBLITERATION** : Superbe Shoot'Em Up où il faut détruire des cibles qui se multiplient...
AS034 **TRAILBLAZER** : Vous dirigez une balle qui roule à toute vitesse sur tapis suspendu...
AS189 **ULTRABALL** : Excellent casse-briques... Beaucoup d'options de couleurs, de sons... et de Fun !
AS036 **WONDERLAND** : Jeu de plateaux où il faut essayer de marcher partout...

Le jeu que vous recherchez n'est pas ici ? Nous l'avons certainement. Contactez nous !

DEMOS SPECIAL AGA...

2304 **TEAM HOi - MINDWARP**
2305a&b **COMPLEX - ORIGIN (2 disks)**
2306 **VIRTUAL DREAM - FULL MOON**
2310 **INFECT - HARMAGEDON**
2323a,b&c **TEAM HOI - SAGA EPISODE III (3 disks)**
2347 **Spanish Archer & Darkness - 7 Days**
2371 **PERSPEX - HYPNOSIS**
2377 **MOVEMENT - NUMB**
2398a&b **AXIS - BIG TIME SENSUALITY (2 disks)**
2459 **MODEL - NEO TOKYO**
2484 **COMPLEX - REAL**
2486 **OXYGENE - CUZCO**

TRES CHAUD !

2510a,b,c&d **SCENARIOS-X** : Slide-show trés trés hard en quatre disquettes. Les photographies sont de trés bonne qualité et en 256 couleurs. Pour Amiga 1200 /4000 uniquement ! Interdit aux moins de 18 ans.
693 **BNK STAG II** : Animations X issues de divers films. Interdit aux moins de 18 ans.
848 **BNK STAG III** : Animations X issues de divers films. Interdit aux moins de 18 ans.
1124 **BNK STAG EXTRA** : Animations X issues de divers films. Interdit aux moins de 18 ans.
SH2400a&b **Schemat'X Collection** : 360 positions X sous forme de schèmas. Interdit aux mineurs.

UNITED GRAPHIC ARTISTS (UGA Newsflash)...

De superbes modules de musique rigoureusement sélectionnés parmi les meilleurs. Pour un confort maximum, les disquettes sont amorçables et un joueur de modules exclusif UGA est fourni.

UGA43	Music 11 - Elef Tsiroudis 1	**UGA44**	Music 12 - Elef Tsiroudis 2
UGA45	Music 13 - Jari Lahteïnen 1	**UGA46**	Music 14 - Kim M. Jensen 1
UGA47	Music 15 - Kim M. Jensen 2	**UGA48**	Music 16 - Vincent Voois 1
UGA51	Modules 7	**UGA52**	Modules 8

L'univers du CD-ROM

(CD32) = Compatible CD32

17 BIT Coll. Vol. 1 (2 CD)	299 Frs
17 BIT Coll Vol. 2	219 Frs
CDDP 1 ou 2	219 Frs
CDDP 3 (CD32)	219 Frs
CD DEMO 1	219 Frs
CD DEMO 2 (CD32)	219 Frs
Now Games 1, 2 ou 3 (CD32)	219 Frs
GOLD FISH (2 CD - Fish 1 à 1000)	249 Frs
FROZEN FISH	249 Frs
Multimedia Tool Kit (CD32)	219 Frs
CD AMINET	169 Frs
LOCK'N'LOAD - 1000 jeux (CD32)	219 Frs
EUROSCENE 1 - Spécial démos	169 Frs
IMAGINE CD	399 Frs
NASA - The 25 Year (CD32)	249 Frs
NETWORK CD (CD32)	219 Frs
AMOS PD CD : Un nouveau CD qui contient la collection officielle AMOS PD (Disks 1 à 621)	219 Frs
PHOTOLITE : Pour CD32 - Amige 1200 & 4000 Permet de lire et d'afficher les PhotoCD.	490 Frs

OVERDRICE CD

Lecteur PCMCIA pour Amiga 1200 - Compatible CD32 - 1.990 Frs

Avec 2 CDs 2.490 Frs

Bon de commande à renvoyer à : **Free Distribution Software SARL, 82 rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX. Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS**

NOM : ____________________ **PRENOM :** ______________

ADRESSE : ________________________________

CP : !__!__!__!__!__! VILLE : ______________________

Date et signature :

N'oubliez pas de profiter du Bon Plan de DREAM
1 disquette gratuite (sauf SH) pour 8 commandées.
3 disquettes gratuites (sauf SH) pour 15 commandées.

Si vous possédez une Carte Bleue et si votre commande atteint 100 Frs, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9 h à 19 h et par minitel 24 h/24. Les commandes passées avant 13 h sont traitées le jour même.
- VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT.

Numéro de référence des disquettes : __________

Nbre de disquettes :...... x 12 Frs = ... Frs.
Nbre de disks (SH..) :...... x 21 Frs = ... Frs.
Catalogue complet : 15 Frs = ... Frs.
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE = 25 Frs.
Option envoi recommandé: 12 Frs = ... Frs.
MONTANT TOTAL A REGLER = ... Frs.
( ) par chèque ou ( ) mandat joint à la commande.
CB !______!______!______!______! Exp !__!__!

Amiga Dream 09.1994 - Les marques citées sont déposées Règlement par CB 100 Frs minimum.

Blitz basic sans

PIERRE PHILIPPE LAUNAY, CRÉATEUR D'ABE

Quelques petits changements à noter pour cette rubrique décidément très particulière : le Blitz basic a décidé de prendre ses aises, et nous lui accordons donc deux pages. L'illustre papa d'Amos, François Lionet, considérant que son bébé était devenu une grande personne, a accepté de le confier à un homme de confiance : David Gaussinel. Ainsi va la vie...

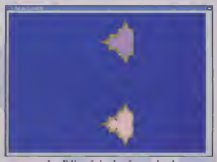
Les fractales, ce n'est vraiment pas complexe. Vous mettez un grain d'imaginaire, vous soupoudrez avec du réel et hop, vous voilà avec un nouveau codage pour ce mois-ci. Tout ça commence à devenir très intéressant, d'autant que le Blitz devient enfin abordable...

Oui, mais où ? Me direz-vous ! Et bien, on le trouve maintenant dans de nombreuses publicités. Il faut en effet savoir qu'en Angleterre, le *Blitz* est devenu un énorme succès. En France, nous n'en sommes pas encore là, mais cela ne devrait pas tarder à changer car le dernier obstacle, le prix, a fortement baissé et varie actuellement entre 600 et 820 francs environ, port compris. On peut notamment trouver le *Blitz* assez facilement, mais pour l'instant exclusivement en anglais, chez Bab micro, Duchet computer, Phase et Someware. A noter que l'un de ces importateurs nous a signalé qu'il travaillait à une traduction en français et que sa mise à jour devrait être disponible contre une centaine de francs supplémentaires, un peu avant la fin de l'année.

Késako fractales ?

Imaginez que vous preniez un nombre et qu'en le multipliant par lui-même, vous obteniez un nombre négatif. Vous prendriez par exemple une machine ultra-performante et aux marges bénéficiaires très confortables, des utilisateurs très nombreux et ultra-motivés, et vous obtiendriez alors un déficit ! Impensable, quoique... Plutôt que de longues et fastidieuses explications, je préfère vous renvoyer aux diverses documentations des nombreux logiciels existants (*Mandeltour, Mandelmania, Mande 2000, ...*). Le présent article a été fortement inspiré par l'algorithme, autrement dit le procédé de calcul, de Raphaël Bouaziz.

Le codage commence ici par des appels de fonctions (initconstante, metfenetre, metmenu et testevenement). Oui, mais qu'est ce qu'une fonction ? "*Une fonction consiste en un certain nombre d'instructions ayant pour but d'accomplir... une certaine tâche*".



Le Blitz fait des fractales !

Oui, tout ça ! Et nous ne sommes guère plus avancés ! Plus concrètement, en *Blitz* une fonction est appelée avec la commande Gosub et est délimitée de part et d'autre par son nom précédé de "." puis par le mot Return. Elle nous permet de créer nos propres instructions personnelles.

L'astuce

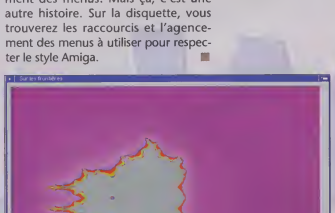
La première fonction saisit les dimensions de l'écran Workbench grâce à WBDepth, WBWidth et WBHeight. A noter aussi que plus le nombre d'itérations sera élevé, plus le café aura le temps de caraméliser... Quant à l'attracteur, on obtiendra des résultats assez sympathiques tant que sa valeur ne sera pas trop élevée.

La fonction

On appelle "menu" un choix proposé à l'utilisateur. On distingue ainsi au choix de l'utilisateur... les menus simples, où toute la liste des différentes options est déjà affichée sur l'écran, et les menus déroulants... qui se déroulent, souvent à partir de la barre de titre quand on utilise le bouton droit de la souris. Certaines souris ont trois boutons et ce troisième oeil sert alors souvent à figer la colonne du menu,

frontières

comme sur Mac ou sous *Windows*. Le titre d'une colonne est indiqué par MenuTitle. Ces différentes rubriques, les menus, sont indiqués par MenuItem et les sous-rubriques, les sous-menus, le sont par SubItem. À la place d'un texte, on peut aussi mettre une image grâce à ShapeItem ou à SubShape. Il faudra cependant prendre garde à respecter les nombreuses règles préconisées par Commodore dans l'ordre et l'agencement des menus. Mais ça, c'est une autre histoire. Sur la disquette, vous trouverez les raccourcis et l'agencement des menus à utiliser pour respecter le style Amiga. ■



Fractales sans frontières.

Sur les frontières

```
WBStartup ; Lancement depuis le Workbench
Gosub initconstante
Gosub metfenetre
Gosub metmenu
Gosub testevenement ; lancement par Amiga N
End ; Ne pas l'oublier en fin de codage...
.initconstante
 GrossissementLarge=1 ; Fenêtre
 GrossissementHaut=1
 WindowCouleur=(2^WBDepth)-1
 WindowLargeur=WBWidth/GrossissementLarge
 WindowHauteur=WBHeight/GrossissementHaut
 BordGauche=10 ; Bordures
 BordDroit=20
 BordHaut=10
 BordBas=25
 Largeur=WindowLargeur-BordGauche-BordDroit
 Hauteur=WindowHauteur-BordHaut-BordBas
 e=-2.5 ; Zones
 f=-2.3
 g=2.8
 h=2.8
 Iteration=10 ; Précision des calculs
  Attracteur=3
Return
.metfenetre
 FindScreen 0  ; Et s'ouvrira sur le WorkBench
 WBenchToFront_ ; Et sera mis en premier plan.
 Window 0,0,0,WindowLargeur,WindowHauteur, $140b,"Sur les frontières",1,1
 WindowInput 0  ; Tout depuis notre fenêtre
 WindowOutput 0 ; Ainsi que les sorties
Return
.metfractale
 For Abscisse=0 To WindowLargeur Step 1
  For Ordonnee=0 To WindowHauteur/2 Step 1
  x=e+(g-e)*Abscisse/WindowLargeur
  y=f+(h-f)*Ordonnee/WindowHauteur
  Couleur=0
  Reel=0
  Imaginaire=0
  n=0
  While ((Reel^2)+(Imaginaire^2)<(Attracteur^2)) AND (n<Iteration)
  z=(Reel^2)-(Imaginaire^2)+x ; partie réelle
  w=(2*Reel*Imaginaire)+y   ; partie imaginaire
  Reel=z
  Imaginaire=w
  Couleur=Couleur+1
  If Couleur=WindowCouleur
  Couleur=1
 EndIf
 n=n+1
 Wend
 XPos=(Abscisse*(Largeur/WindowLargeur))+ BordGauche
 YPos=(Ordonnee*(Hauteur/WindowHauteur))+ BordHaut
 Y2Pos=((WindowHauteur-Ordonnee)* (Hauteur/WindowHauteur)) +BordHaut
 If n=Iteration
  Couleur=0
 EndIf
 WPlot XPos,YPos,Couleur
 WPlot XPos,Y2Pos,Couleur
 Next Ordonnee
Next Abscisse
Return
.metmenu
 MenuTitle 0,0,"Projet"
 MenuItem 0,0,0,0,"Nouveau      ","N"
 MenuItem 0,0,0,1,"Ouvrir       ","O"
 MenuItem 0,0,0,2,"Ouvrir depuis "+Chr$(187)
 SubItem 0,0,0,2,0,"Complexe ...      ","F"
 MenuItem 0,0,0,3,"Sauver       ","S"
 MenuItem 0,0,0,4,"Sauver en  "+Chr$(187)
 SubItem 0,0,0,4,0,"Complexe ...      ","A"
 MenuItem 0,0,0,5,"QuiQueQuoi  "+Chr$(187)
 SubItem 0,0,0,5,0,"Là c'est moi      ","I"
 MenuItem 0,0,0,6,"Quitter      ","Q"
SetMenu 0
Return
.testevenement
 Repeat
 evenement.l=WaitEvent
 If evenement=256 ; menupick
  If MenuHit=0
  If ItemHit=0 Then Gosub metfractale
  If ItemHit=6 Then End
 EndIf
 EndIf
 Forever
Return
```

L'extension Craft

DAVID GAUSSINEL

Dream vous l'annonçait déjà dans son numéro 2, après une longue traque j'ai enfin pu la tester. Craft, c'est son nom, est une extension pour Amos et AmosPro qui vous apporte 160 nouvelles instructions. Editée par Black legend, Craft est très difficile à trouver en France, mais vous pourrez la trouver en VPC chez Duchet computer.

Dans une très belle boîte, j'ai donc découvert une disquette et un manuel de 68 pages. C'est tout, mais ça suffit. Le manuel, bien qu'en anglais, est assez clair. Construit sur le même principe que le manuel d'*AmosPro*, vous apprendrez vite vos nouvelles commandes. *Craft* veut dire en fait "Colours, Requesters, Audio, Fractals et Turtle", faisant ainsi presque le tour des capacités de l'extension. L'installation est aisée, grâce à un logiciel bien conçu.

La couleur

Craft offre la possibilité de stocker dans une banque vos palettes de couleurs. Un accessoire de palette très complet est d'ailleurs présent. Des instructions permettent de régler ou de connaître les valeurs RGB de chaque couleur. Enfin, vous pourrez décliner des dégradés avec Pal Spread, copier des couleurs, en échanger... Le côté couleur de *Craft* est comme vous le voyez très fourni.

Les requesters

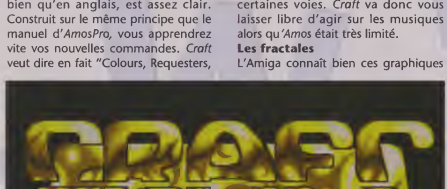
On ne peut pas en dire autant du côté requester. J'ai eu beau compter et recompter, je n'ai trouvé que deux instructions : Sys Request et Guru Alert, permettant d'appeler respectivement le requester système simple bien connu et le cadre rouge si sympathique. C'est maigre et décevant.

L'audio

Amos pouvait déjà jouer des modules *ProTracker*, alors quel intérêt pour *Craft* de proposer son propre système ? En fait, *Craft* va plus loin qu'*Amos* et permet d'agir sur des modules *ProTracker* avec des instructions comme St Pause ou bien ne jouer que certaines voies. *Craft* va donc vous laisser libre d'agir sur les musiques alors qu'*Amos* était très limité.

Les fractales

L'Amiga connaît bien ces graphiques d'ensembles mathématiques incompréhensibles pour le néophyte. Avec *Craft* vous pourrez sans problème créer de belles fractales de type *Julia* ou *Mandelbrot*. En seulement onze instructions simples, *Craft* propose un système de calculs très rapide, voire très très rapide sur des machines rapides (logique !). Après vous être positionné dans un ensemble, vous n'aurez qu'à décider le type de fractales et à lancer le calcul... très facile. Vous pourrez même agir sur les couleurs de chaque itération.



Craft, une extension pour l'Amos et l'AmosPro.

La tortue

Si je vous dis *Logo*, vous me répondez ? Qui n'a jamais essayé un jour ce langage surprenant de facilité apparente destiné à apprendre la logique. *Craft* apporte à *Amos* les instructions élémentaires du langage *Logo* avec ses Tr Forward, Tr Back, Tr Move, Tr Draw... Mais l'extension ne s'arrête pas là, en proposant le *Turle control language* ou *Tcl*. Dans le même style que le langage propre aux menus, l'*Amal* ou l'interface (dans *AmosPro*), le *Tcl* permet de stocker dans une chaîne alphanumérique des commandes relatives à la Tortue qu'un appel à l'instruction Tr Exec exécutera. Il devient alors très facile de programmer un interpréteur *Logo*. Mais que ceux qui pensent que le *Logo* ne leur apportera rien se détrompe, c'est un puissant moyen de calculer des dessins compliqués.

Mais aussi...

Craft propose de nombreuses autres instructions pour les chaînes, la mémoire, le système, les fichiers... C'est dans le domaine des chaînes que *Craft* m'a en fait le plus séduit. Il offre des instructions qu'on aurait aimé trouver dans *Amos* dès le départ comme Trim supprimant les espaces au début ou à la fin d'une chaîne alphanumérique, Str Count qui compte les occurences d'une chaîne dans une autre, ou encore BW Instr qui fait la même chose qu'Instr mais en partant de la fin... La mémoire sera finement analysée grâce à des Chip/Fast Mem Block et autre Mem Type... *Craft* va même jusqu'à apporter un nouveau système de lecture de répertoire permettant entre autres de connaître la date d'un fichier, ses attributs, son commentaire... Enfin, vous aurez bien d'autres instructions à vous mettre sous la dent ! ■

Appel

Vous désirez que je traite d'un sujet en particulier ? Vous n'avez pas bien compris quelque chose en Amos ? Vous bloquez sur une procédure ? Des critiques ? Des questions ? Des soupirs ? Ecrivez-moi (en joignant un timbre !) et dans la mesure du possible, je vous répondrai directement ou dans ces colonnes :

David Gaussinel
18 rue Fénelon
F24200 Sarlat

CUDA INFORMATIQUE

Les Prix
Le Service
La Valeur
La Qualité

CUDA Informatique S.A.R.L. - 9, Rue Saulnier, 75009 PARIS, FRANCE
Téléphone: (1) 42.46.47.60 Téléfax: (1) 42.46.47.01
Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h

Nouveau Catalogue sur demande

***M-Tec 1230 / 28* - 1990.F**

- Vrai 68030 avec MMU
- Horloge
- Support Co-Pro PLCC + PGA
- Option SCSI 2
- Extensible jusqu'à 8 Mo
- Accepte SIMM 32 Bit standard

Amiga News Juillet / Août 1994

" Vu son excellent rapport performences options / Prix, la carte M-Tec 1230 28 Mhz. est à mon avis la plus adaptée aux amateurs .... aux programmeurs disposant de budget moyens.

Carte Accélératrice
M-TEC 1230
Pour A1200

Super Promo
3690.-- TTC.
M-Tec 1230/28 + 4 Mo
+ Co-pro 28 Mhz.

3 490 F avec les bons plans

Options

Co-Pro + Oscillo

20 Mhz	590.--
33 Mhz	790.--
50 Mhz	1290.--

Mémoires

4 Mo	1000.--
8 Mo	2490.--

MEMOIRES

Amiga 500		
CI512H	512K + Horloge	289.-- Fttc
CI520	2 Mo + Horloge*Option 1 Mo Chip*	990.-- Fttc
MegaChip2	2 Mo CHIP + Super Fat Agnus	1790.-- Fttc
Amiga 600		
CI605H	1 Mo + Horloge	490.-- Fttc
Amiga 1200		
CI1208	2 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1590.-- Fttc
	4 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1890.-- Fttc
DKB1202	2 Mo (2 supports mémoires SIMM)	1790.-- Fttc
	4 Mo (2 supports mémoires SIMM)	2190.-- Fttc

LECTEURS

Double Densité		
CI880	Externe tout Amiga	490.-- Fttc
CI881	Interne A500/600/1200	460.-- Fttc
CI882	Interne A2000/4000	460.-- Fttc
Haute Densité	1,76 Mo par disquette, Nécessite WB2.04	
CI176	Externe tous Amiga	1190.-- Fttc
CI1761	Interne tous Amiga,	990.-- Fttc

SCANNEURS

PowerScan 4	Scanneur à main 256 niv. de gris	1490.-- Fttc
Power Scan Couleur A4		2490.-- Fttc
Epson GT 6500	Scanneur A4, 600 DPI, Couleur	7790.-- Fttc

ACCESSOIRES & DIVERS

ROM Switcher A500	279.-- Fttc
ROM Switcher A600	329.-- Fttc
ROM Switcher A1200 (3.0/1.3 livré avec ROM)	650.-- Fttc
Video Backup (Version Periel)	549.-- Fttc
Souris Mécanique (Haute Qualité)	150.-- Fttc
Disk Expander	349.-- Fttc
Supra Turbo 28 (A500/ A2000)	1290.-- Fttc
Souris Optique avec tapis	399.-- Fttc

Nouvelle ligne **ALFA DATA**

Controleur Externe + Memoire (A500)	1130.-- Fttc.
Controleur Interne (A2000) + Memoire	790.-- Fttc.
Crayon Optique + Tapis	310.-- Fttc.
Souris Optique + Tapis	350.-- Fttc.
TrackBall Amiga / Atari	290.-- Fttc.
Alfascan Scaneur + Soft 256 Niv. gris	1290.-- Fttc.
I/O Card 2 seriel 2 parallel A2/3/4000	990.-- Fttc.
Controleur CD-ROM + IDE	990.-- Fttc.

Super Promo

ADEPT DEVELOPMENT

Painter 3D + Personal Paint V4.0	**290.-- Fttc.**
Logiciel 3D & Programme de dessin AGA	
Fun Color	**290.-- Fttc.**
16'000 milions de couleurs sur tout Amiga	
Deluxe Midi IV	**199.-- Fttc.**
Home Music Kit	**349.-- Fttc.**
The Sound Shop	**590.-- Fttc.**

Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette Publicité, Contactez-nous !

Vente uniquement par correspondance

Bon de Commande

Nom _____ Tel _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____

Paiement ☐ Chèque Ajouter 60 FF pour frais de transport
☐ Remboursement Ajouter 80 FF pour frais de transport

No Article / Description	Montant TTC
+ Frais de Transport	
Total	

Signature : _____

La Dreamette vous répond

Vous voulez écrire à la Dreamette ? Voici quelques conseils pour avoir une chance d'être publié (la Dreamette reçoit énormément de courrier et une sélection doit être faite). Écrivez lisiblement, mettez vos coordonnées complètes sur lettre et non sur l'enveloppe (un numéro de téléphone n'est pas obligatoire, mais peut être utile). De toute façon, si votre lettre est publiée, nous ne mettrons que votre prénom suivi de votre ville. Nous ne pouvons pas publier de lettres anonymes. N'envoyez pas de timbres, et soyez patients, vous pouvez aussi écrire à la rédaction en vous servant du Minitel 3615 Adream. Les réponses sont souvent plus rapides !

La fin d'un rêve ?

Salut Dream

Je vous appelle Dream mais c'est tout de même avec un certain pincement au coeur car je préférais largement l'époque où vous appeliez Amiga Dream. Oui parce que je pense, et je ne suis pas le seul dans ce cas, que votre changement de nom trahit votre peu de foi envers notre machine à tous qu'est l'Amiga. C'est parce que je vous vois venir de loin que je rédige cette lettre... c'est aussi parce que j'ai lu les petits caractères au dessus du titre : CD-Rom Pc. Qu'est-ce que signifie tous ces changements ? Et bien je pense, ou plûtot mes contacts et moi pensons que toutes ces choses sont en fait la preuve d'un revirement que vous essayez de camoufler en ne le faisant que petit à petit. En fait, je suis tout à fait certain à présent que vous allez vous tourner vers les Pc au détriment de notre machine et ceci à cause de la situation actuelle de Commodore. Mais je ne pense pas que vous ayez bien senti les conséquences de ce que vous êtres en train de faire (...). Je vais donc m'arrêter d'acheter ce mag (qui pourtant me plaisait) mais je ne crois pas que je serais le seul. Donc, vous perdez des lecteurs mais, me direz-vous, d'un autre côté vous en gagnez puisque vous vous ouvrez aux Pc (ennenis jurés de l'Amiga) mais vous vous trompez encore une fois ! Qui va vous acheter, personne, les possesseurs de Pc ont déjà leur mag et ce ne sont pas des arrivistes, des convertis qui vont les faire changer, ils continueront tant bien que mal à acheter leur mag habituel et vous ne représenterez rien pour eux car ils méprisent l'Amiga. Je vais conclure en espérant que vous me répondiez mais il serait étonnant de trouver ma lettre dans la tribune vu son contenu et vu que dans votre numéro de septembre, vous vous nommerez peut-être Pc Dream.

Frédéric, Raphèle-les-Arles

Cher Frédéric,

Nous avons reçu pas mal de lettres concernant ce changement de titre. Mai, Dreamette, j'ai fait ma petite enquête auprès de la rédaction et voici ce qu'on m'a répondu : il paraît que nous n'avions plus le droit de mettre le mot Amiga dans le titre à cause de sombres histoires de marques déposées, de TVA et de ce genre de choses. Alors pourquoi avoir ajouté le mot Pc au-dessus du titre, me direz-vous ? Parce que lorsque Dream parle d'un logiciel disponible sur l'Amiga, il est intéressant de connaître sa disponibilité sur les autres machines (c'est un petit plus, non ?). Je voudrais vous dire quelque chose pour vous rassurer : notre Directeur de publication (Francis Poulain) est un de ceux en France qui connaît le mieux l'Amiga (depuis 1985) et Commodore (où il a travaillé pendant plus de 4 ans). Si vous avez une version française du Workbench c'est un peu grâce à lui. En tous cas, Dream s'étoffe et devrait vous offrir une petite surprise bientôt (que les Amigaphiles devraient apprécier !). Alors confiance ! J'espère que cette réponse te convaincra que nous ne sommes pas aussi "immondes" que ton courrier pourrait le laisser penser ! Si le mag te plaisait dans le passé, il devrait te plaire encore davantage dans le futur.

Déjà la rentrée !

Salut Dreamette !

Je te remercie d'avoir envoyé les lots du concours Microcosm que je viens de recevoir. Encore une fois merci et maintenant passons aux questions : je pense que ça intéresserait les lecteurs de connaître clairement les diplômes et l'orientation après la troisième pour devenir programmeur, graphiste, scénariste ou testeur de jeux.

Bye !

Olivier, Saverne

Salut Olivier

Y'a pas de quoi ! Il paraît normal que les gagnants des concours reçoivent leurs prix, non ? Alors tu veux savoir ce qu'il faut faire pour travailler dans le secteur de la micro-informatique ? Tu aimerais sans doute travailler avec moi, je ne suis pas contre... Tout dépend de la qualification que tu souhaites avoir. Pour devenir ingénieur informaticien, il faut faire de langues études (BAC + 5) et être un matheux. Un ingénieur peut pratiquement tout faire ensuite. Pour devenir graphiste (au plutôt infographiste), au programmeur, ou encore scénariste, il est conseillé de passer son BAC (et oui...) et d'intégrer des écoles spécialisées. De toute façon, je te déconseille les filières courtes (mais je connais des personnes ayant très bien réussi dans ce secteur sans avoir fait de longues études... mais ce sont des exceptions). Testeur de jeux ? pourquoi pas, il suffit d'être passionné par les jeux vidéo, d'avoir une bonne maîtrise de la langue... française, mais je ne pense pas que l'on puisse en faire une véritable carrière.

Overdrive CD and Co

Chère Dreamette,

Je suis un de tes grands admirateurs, votre magazine est le seul qui mérite d'être acheté. J'ai besoin que tu me répondes à ces questions de toute urgence : est-ce que *Ultimate body blows* est compatible Overdrive CD ? De même est-ce le CD-Rom pour émuler la 3DO est vraiment efficace et fonctionne sur l'Overdrice CD ? Quel est le jeu qui exploite le mieux la CD-32 ? Et quelles sont les grandes différences entre l'A1200 et l'A4000 ? Je te prie de bien vouloir me répondre....

Sébastien, Terra incognita

Salut Seb,

Tu veux que je te réponde de toute urgence ? Comment faire car, premièrement, tu as oublié de mettre tes coordonnées précises sur ta lettre (voir encadré), deuxièmement, tu

n'as pas mis de numéro de téléphone, et troisièmement, il faut savoir que TOUTES les lettres sont urgentes ! Voici tes réponses (nous avons reçu ton courrier le 18 juillet, tu reçois tes réponses début septembre). A ma connaissance, Ultimate body blows ne fonctionne pas sur l'Overdrive CD. L'émulateur 3DO est encore à l'état de prototype... alors pour savoir s'il peut fonctionner avec l'Overdrive CD, ça me paraît très prématuré d'y répondre (mais je pense qu'il possédera un lecteur CD intégré, et donc n'aura pas besoin d'un autre lecteur CD). Le jeu qui exploite le mieux la CD-32 est sans contestation possible (sans parler du jeu en lui-même) Microcosm de la société Psygnosis. Et j'en viens à ta dernière question : l'A1200 et l'A4000 sont deux ordinateurs de même génération et possèdent tous les deux des composants de version identique. Par exemple, les chips AGA (nommés parfois double-A) qui permettent une palette de 16 millions de couleurs. Alors pourquoi une telle différence de prix ? Tout simplement parce que : l'Amiga 4000 est un ordinateur totalement évolutif. Vous pouvez lui rajouter facilement des cartes d'extension à l'intérieur, de la mémoire, et même changer par carte le processeur central (un 4000 avec un 68030 peut être transformé en un 4000 /68040). En revanche, avec un A1200, vous aurez plus de difficulté à lui ajouter plusieurs cartes d'extension, le 1200 ne possédant qu'un seul connecteur interne (sans compter le connecteur de cartes PCM-CIA). Il y a bien sûr d'autres différences, mais je n'ai pas la place ici de te les exposer. Mais en conclusion, le 4000 est plutôt réservé aux pros de l'Amiga (acheter un 4000 seulement pour jouer serait de l'argent jeté par les fenêtres), et le 1200, pour les personnes qui veulent un ordinateur de loisirs pouvant pratiquement tout faire (et la CD-32 pour ceux qui ne veulent que jouer).

Chocolatement vôtre

Chère Dreamette
Voici la deuxième lettre que je t'envoie. J'espère qu'elle sera publiée cette fois-ci, parce que j'ai des questions intéressantes (NDLR : c'est ce qu'on va voir !).
1 - Qu'en est-il de Commodore ? Est-ce que la rumeur comme quoi Samsung avait racheté Commodore s'est confirmée ?
2 - Pourquoi le numéro d'Amiga Dream de juin ne comportait que 92 pages ?
3 - Pourquoi avoir retiré la rubrique débutant ? C'était cool !
4 - Les disquettes d'Amiga Dream n° 6, 7 et 8 ne comportaient plus de démos. Que se passe-t-il ? N'avez-vous plus l'intention de nous fournir sur vos disquettes de rêves de ces démos dont nous raffolons tant et qui embellissent le coeur ?
5 - Pourquoi ne pas faire un dossier sur l'Amiga et l'entreprise ? J'ai beaucoup d'amis Pcistes qui disent que seul le Pc permet de faire fonctionner une entreprise. Je voudrais leur démontrer le contraire.
6 - Avec les chamboulements qu'il y a eu ces temps-ci, quel est l'avenir des Amiga existants ? Allons-nous voir bientôt une nouvelle machine, éventuellement dotée du chipset AAA ? Est-ce qu'elle sera plutôt familiale ou plutôt professionnelle ?
7 - Le jeu *Akira* va-t-il bientôt sortir ?
Merci à tous (surtout à toi, Dreamette !) et bonne continuation. Vive l'Amiga !
PS : si vous publiez ma lettre, je vous promets de vous envoyer une tablette de chocolat par colis postal. C'est pas du chantage, c'est de... euh... l'aide à la publication. Voilà tout !
Jérémie, Calais

Hello le Calaisien soudoyeur de Dreamette (j'adore le chocolat mais bien sûr, il n'y a aucun lien entre la publication de cette lettre et mon amour invétéré pour ce délicieux, slurp... aliment... !). Voici tes réponses :
1 - Le mieux c'est de lire la rubrique actualités de ce mois.
2 - Effectivement il ne contenait que 92 pages... mais celui-ci a 100 pages et possède un dos carré (donc plus sympa et plus solide).
3 - Et bien, justement c'est le grand retour de cette rubrique... et parole de Bioman, elle devrait durer ce que durent les biomans, c'est-à-dire longtemps !
4 - Alors que penses-tu de cette disquette ?
5 - Bonne idée (mais tous les droits d'auteur seront pour moi... ou alors quelques dizaines de kilos de chocolat feraient peut-être l'affaire...). L'Amiga (2000, 3000 et 4000 surtout) est bien intégré dans le milieu de la vidéo surtout. Malheureusement l'Amiga a peu percé dans la gestion des entreprises.
6 - Je sais qu'un certain A 5000 était en cours de finalisation (plutôt pro) lorsque Commodore s'est planté. Que va-t-il devenir ? That's the question.
7 - Oui en septembre très probablement (voir notre numéro 11).

Joystick vs Dream

Chère Dreamette,
Je trouve ton magazine génial (surtout avec une disquette bourrée de jeux et d'utilitaires) et vraiment pas cher. Maintenant j'ai des questions à te poser.
1 - Je vais acheter un 1200 ; quel moniteur me conseilles-tu et combien coûte-t-il ?
2 - Quelle capacité me conseilles-tu pour un disque dur ?
3 - Dans le numéro 8, lors du test du lecteur CD d'Archos, vous avez dit que la carte FMV n'était pas prévue pour ce périphérique alors que le contraire est écrit dans le numéro 50 de *Joystick*. Qui croire ?
Alexandre, Givenchy en Gohelle

Salut Alex,
Les moniteurs 1084S et 1085S (moniteurs de moins de 2 000 francs) sont des bons choix si tu veux utiliser ton Amiga 1200 pendant tes loisirs (il y a aussi les gentils moniteurs de clubs de vacances, qui sont pas mal non plus, mais bon, ceci est une autre histoire). En revanche, si tu veux l'exploiter au maximum de ses capacités, alors je te conseille d'acheter un moniteur multi-sync (capable de se synchroniser entre 15 Khz et au minimum 31 Khz). Il faut compter environ 3 000/3 500 francs pour ce genre de moniteurs. En ce qui concerne les disques durs, on en trouve en format IDE de 80 Mo qui correspondent bien à l'utilisateur moyen d'Amiga 1200 (en tout cas, renseigne-toi bien sur la complète compatibilité du disque dur avec ton Amiga, achète-le plutôt chez un revendeur Amiga). Mais dans ce cas aussi, tout dépend de l'utilisation que tu veux en faire.
Et nous arrivons à ta dernière question : Archos vient de nous dire qu'effectivement ils devraient sortir une carte FMV adaptable sur l'Overdrive CD pour Noël .

Impossible, j'attends toutes vos questions simples, techniques ou plus personnelles. Envoyez-moi également vos réactions aux grands thèmes du moment : le piratage, l'informatique qui rend malade, l'image virtuelle... Que le vent des collines bleues vienne caresser vos cheveux... au mais prochain !

Petites annonces

Ventes
Vds jeux CD32 Oscar-Diggers : 200 F, The Labyrinth of time : 150 F + Microcosm : 200 F. Contacter Laurent, 1, rue de Flavy 02480. Tél : 23 52 50 12.

Vds A500 (3 Mo) + HD590 20 Mo + 2 lecteurs 3"1/2 + divers + 150 Disks : 2 500 F. Tél : 74 95 60 34. M. Bianco Robert.

Vds jeux, utils, démos sur Amiga. Benjamin Tranquy, 5, rue Pouchet 75017 Paris. Tél :42 63 22 67.

Vds Amiga 1200 + DD 40 Mo + 2 joysticks + nbrx jeux + digitaliseur de son. Le tout : 3 000 F. Tél : 4712 94 64. Demander Boris.

Vds Pc 386 sx 25, 4 Mo RAM, DD 120, lec. disk 5 1/4 et 3 1/2, VGA 1 Mo, Dos, Windows + carte Sound blaster pro. Prix 2 000 F. Tél : 49 58 90 65.

Vds ou éch. jeux Simant 150 F, Epic 80 F, Ultima IV 100 F, Painter 3D 100 F, Turbo silver 150 F. Tous VF. Stéphane au 31 90 28 78.

Urgent ! Vds carte AT286 pour Amiga 2000. Prix à débattre. Tél : 53 53 58 55.

Vds A600 RAM 2 Mo W8 2.05 : 500 F + Alien Breed + Mansell offerts, état neuf, sacrifié départ armée : Lionel au : 79 70 16 65.

Urgent ! Vds A1200, acheté le 5/3/94 + joy + souris + péri + livres + 70 D7 récents jeux. Demander : Laurent. Prix : 2 400 F. 84 94 57 56.

Vds A600 + joy, souris + nbrx utils, jeux ou ech contre A1200. Prix : 1 500 F. Cyril 68 31 67 89. Dép (11).

Vds jeu Mortal Kombat pour 500/1200 : 150 F. Tél : 90 94 93 22. M Bellot Patrick.

Vds CD32 + 6 jeux : 1 700 F ou éch A1200. Tél : 44 41 28 99. Demander Florent (60).

Vds DD420 Mo Overdrive avec utils, jeux, etc. : 3 000 F. Stéphane : 47 72 46 64.

75 Vds Amiga 1200 neuf emb gtie 6 mois + nbrx log wing comm. fl, Nigel, Goal, Dune II, Settlers, T2, Prix : 2 500 F. Tél : 49 83 06 91. (rép).

Vds jeu James Pond II Aga + Simon the sorcerer : 100 F pièce à débattre. Henaud Philippe, 10, rue de Mouterre 86150 Isle Jourdain.

Vds moniteur 10845 pour : 1 000 F + vds 11 originaux oldies pour : 500 F. Tél : 85 89 25 85. Demandez Pascal.

Vds Amiga 1200 + jeux et programmes : 1 800 F. Tél : 93 48 96 21.

Vds cartes mémoires A1200 + horloge + empl.copro avec 1 Mo : 1 000 F, 4 Mo : 1 650 F, 8 Mo : 2 500 F. Tél : 77 20 75 91.

Vds Amiga 1200 DD120 Mo moniteur 10855 jeux utilits, etc : 4 000 F. Tél : 94 35 09 08.

Vds lecteur interne pour 500/600/1200 peu servi : 250 F. Tél : 38 67 09 95 le soir.

Vds 2 Commodore 64 + 1541 + C128 D + imprim Star LC10C + 200 Disquettes + divers en très bon état. Prix : 2 000 F. Tél : 74 95 60 34. M. Bianco Robert.

Vds Atari 130XE neuf + lecteur cassette + 2 joysticks + joystick Trak ball + 6 jeux : 1 300 F + Imprim. neuve : 700 F. Tél : 25 24 47 92. Aube HR.

Vds carte Combo 340 : 4 200 F , 2 Chipak 3240 : 3 150 F + A2000B ECS + WB2.1 + manuels : 3 500 F. Honorin H. SP 69898, 00532 Armées.

Vds jeux aventures pour tous Amiga. Tél : 47 83 42 80 vers 12h. (Paris).

Vds scanner 64 niveaux de gris. Sous garantie 8 mois environ. Complet, valeur : 990 F vendu : 600 F. Tél : 45 54 13 75.

Vds ou éch Aladdin 4D : 2 000 F, Scenery : 400 F, Pctask : 200F, Distant suns : 600 F, Finalcopy II : 400 F, contre logs 2D, 3D. Stéphane au : 48 67 24 59.

Vds et échange jeux et utils sur Amiga et 1200 à bas prix. Weistuch Alexandre, 9, avenue Gambetta 93170 Bagnolet. 48 97 17 60.

Super affaire, vds sur Lille et environ Amiga CD32 + manette + souris + 5 bons jeux dont Microcosm. Etat neuf. Tél : 20 06 59 45.

Vds Amiga 600 1 Mo + 100 jeux + joysticks. Prix : 1 500 F. Tél : 64 28 91 35. Dpt 77.

Vds Overdrive 170 Mo + utils et jeux : 2 300 F. Tél : 27 34 57 76 après 19 h.

Vds méga CD garantie 4 mois + 2 jeux Roadavenger et Silpheed. Prix : 1 300 F. Tél : 49 42 01 38. Poitiers.

Vds A1200 RAM 2 Mo + DD80 Mo + ROM 1.3 (DK) + acc (utils, jeux, joys) état neuf : 2 700 F. Possib. éch A500. Tél : 39 64 92 94. (Rég. Paris).

Vds A2000B 2.1 ECS-HD 170 Mo combo GForce 340-6 Mo RAM ext 16 + genlock A2300 moniteur 1084S : 9 000 F + carte PC 386SX 4 Mo RAM + contrôleur Ide 1 HD 170 Mo 2DD 3"1/2 et 5"1/4 - 2 séries - 1 parallèle + 1 jeu + joystick (dos 6.2 - Win 3.1 installés) moniteur 1960 multisync : 6 000 F + offre imprimante HP 550C pour achat de l'ensemble. Philippe : (16.1) 30 55 63 59.

Vds A600 + souris + manettes + jeux : Syndicate, Cool spot, Simon the sorcerer. Prix : 2 000 F + Vds DD 20 Mo : 400 F. Tél : 27 80 41 89. BP 59167 Lallaing.

Achats
Achète A1200 + DD avec ext. mémoire mini 2 Mo, 32 bits + éventuel copro faire offre au : 93 38 13 07 + échange jeux et utilitaires.

Ach A500 faire offre au : 34 64 35 07. Demander David après 18h le mardi et jeudi (dpt 95).

Achat documentation de Reald 3D version 2 - 47 photocopies acceptées. Tél : 53 95 62 26. Thierry.

Vds, éch, ach, news et démos sur 500/1200. Envoyer timbre à Brault Anthony, 13, Mail David d'Angers, 37000 Tours. Tél : 47 38 46 67.

Contacts
A500/1200 cherche contacts pour éch. de jeux , démo et DP. Envoyer D7 pour liste. Jimmy, 10, rés. Verts côteaux, 33270 Floirac.

Cherche contacts A1200 région Charentes-Maritimes proche La Rochelle pour éch. DP + démos. Tél : 46 41 53 24. Demandez Matthew.

Echange jeux, utils, démo sur Amiga 1200. Envoyez liste à : M.Durand Thierry, 5, allée Paul Gauguin, 47510 Foulayronnes.

Echange Nbrx hits originaux (F-19, B-17, Ishar II, Wing com, etc.), achète hors-série Tilt (Guide 91,92) 50 F l'un. Laurent au : 45 83 60 32 (après 19h).

Pour passer une petite annonce - Amiga Dream n°10

Les petites annonces sont gratuites et prioritaires pour les abonnés. 20 francs pour les non-abonnés en chèque à l'ordre de Posse Press/PA, 19, route de Vaugirard, 92190 Meudon. Seules les petites annonces rédigées sur le bon original de ce numéro et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiées. La vente et l'échange de logiciels concerne uniquement les originaux. Amiga Dream se réserve le droit de refuser toute annonce portant à confusion. Rubrique : ❑ Achat ❑ Vente ❑ Contact

Dream, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon est édité pas Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs, 9 rue Neuve St Germain 92100 Boulogne.
Représentants légaux : Romain Canonge, Francis Poulain.
Associés principaux : Francis Poulain, Christine Robert, Romain Canonge.
Directeur de publication : Francis Poulain. Tél. : (16-1) 46 23 91 73.
Directeur commercial : Romain Canonge. Tél. : (16-1) 46 26 78 67.
Assistante générale : Valérie Ambrosio. Tél. : (16-1) 46 26 78 66.
Télécopie : (16-1) 46 26 84 00.
Rédaction
(16-1) 46 23 90 48.
Rédactrice en chef : Christine Robert.
Ont collaboré à ce numéro : Stéphane Anquetil, Zaphod Beeblebrox, Stanislas Berteloot, Bioman, Alexandre Cavanaggia, Carole de Landtsheer, Charlotte Egaronne, David Gaussinel, Grégory Halliday, Pierre-Philippe Launay, Mister B., Vincent Oneto, Rod, Yann Serra, Wim Sical.
Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy.
Illustrateur : Weg, Christophe Bardon.
Bande dessinée : Christophe Bardon.
Fabrication
Photogravure : Promographic, Paris.
Impression : Berger-Levrault Graphique, route Villiers St Etienne, 54200 Toul.
Diffusion : MLP.
Dépôt légal : mai 1994.
N°ISSN : 1241-3976.
Commission paritaire : n° 75364.
Droits de reproduction : tous droits réservés. Copyright 1994. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo de Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute reponsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées, appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

DREAM'S BOOTIK

35 F

N° 1
Tout sur la console CD-32 - Jeux : Hired guns, Space hulk, Genesia... - Labo : Brilliance, Deluxe music... - La vidéo pratique - Jeux CD : Pinball fantasies, Diggers, Oscar...
Disquette
Dss, logiciel musical commercial complet - Tetris pro, tetris de qualité commerciale - Hermes, téléchargez sur le 36-15 ADream
Démo du mois

N° 2
Dossier : les jeux de rôle - Jeux : Cannon fodder, Alien breed II... - En pratique : musique sur Dss - Jeux CD : Zool, Sleepwalker, Labocode...
Tout sur la carte FMV
Disquette
Amos Turbo, extension Amos
Praxitel, émulateur minitel
5 jeux + 1 démo

N° 3
Dossier : les jeux d'horreur - Jeux : Second samurai, Jurassic park... - Labo : Video backup, Personal paint... - Comparatif imprimantes (1ère partie)
CD Dream : Microcosm, Sensible soccer...
Disquette
Cinemorph, logiciel commercial de morphing - Space invasion, space invaders - Xmas lemmings

N° 4
Dossier : les virus informatiques
Dossier : Mister Nutz, Simon, Bubba... - Comparatif imprimantes (2e partie) - En pratique : morphing sur Cinemorph
CD Dream : Labyrinth, Wing commander...
Disquette
Quickwrite, traitement de textes commercial - Virus checker, anti-virus - Klondike, jeu de réussite + 1 démo

N° 5
Dossier : sex'n'Amiga - Jeux : Brian, Skidmarks, Nord & sud...
Labo : Blitz basic, carte A1230, Mediapoint - En pratique : tout sur Quickwrite - Jeux CD : Defender of the crown, Dennis...
Disquette
Skidmarks, une course de voitures - Abackup, logiciel de sauvegarde de disque dur
Cocktail, 70 fiches cocktail
Programmes en Amos

N° 6
Dossier : images de synthèse à Imagina - Jeux : Darkmere, Legacy of sorasil, Zool II...
Labo : ADPro, Quarterback, On the ball... - CD Dream : Bubba, Disposable hero... - Un poster !
Disquette
Personal paint, logiciel commercial de dessin - Nibble, jeu d'action - Bioz II, calcul de bio-rythmes - Programmes en Blitz basic

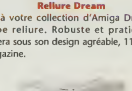
N° 7
Dossier : le piratage - Jeux : Beneath a steel sky, K240...
En pratique : Personal paint - CD Dream : Spécial trucs et astuces - Jeux CD : Chaos engine, Lotus, Fury...
Disquette
Canon studio, logiciel d'impression - Dotz et dés, jeux de réflexion - Hemroïds, classique d'arcade - Calendar, calendrier perpétuel

N° 8
Dossier : les simulateurs - Jeux : J. Pond III, Heimdall II, Benefactor... - Labo : Caligari 24, DirOpus, Overdrive CD...
En pratique : Personal Paint (2e partie) - Jeux CD : Gunship 2000, sexual fantasies...
Disquette
Personal font, logiciel commercial de fontes - Proker : un poker comme au casino - Monaco et Croak : 2 jeux d'arcade

N°9
Dossier : jouez sans votre Amiga
Jeux : King's quest VI, Banshee, Impossible mission, Ishar III
Démos : interview de Mack/Melon - Labo : Octamed, Emplant, Imagine, PlugMaster
CD Dream : Photolite, Video creator, Ultimate body blows, Bridge
Disquette
Abank, gestionnaire de comptes
Deluxe galaga, mega-shoot'em up - Ed Player, Tetriz

80 F

Reliure Dream
Offrez à votre collection d'Amiga Dream une superbe reliure. Robuste et pratique, elle protègera sous son design agréable, 11 numéros du magazine.



60 F

T-shirt Dream
Bomber le torse avec la Dreamette sur le coeur ? Une réalité avec ce T-shirt 100% coton à l'effigie du magazine. Disponible en taille L et XL.

40 F

Tapis souris Dream
Doublez la durée de vie de votre souris et facilitez-vous l'existence avec ce tapis souris jersey, première qualité, illustré par la Dreamette.

85 F

CD TImbres de France
Offre spéciale Dream pour les CD-maniaques philatélistes. Ce CD compatible CDTV et CD-32 recense, sous une interface très conviviale, plus de 5 000 timbres de France. Testé et approuvé par Dream.

B O N D E C O M M A N D E

DREAM n°10

Coupon à retourner à Posse Presse / VPC, 19 route de Vaugirard 92190 Meudon.
Paiement par chèque à l'ordre de Posse Press. Mandat obligatoire pour les Dom-tom et l'étranger.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....

Articles	Quantité	Prix unitaire	Total
Anciens numéros	☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9	35 F	
Reliures		80 F	
Tapis souris		40 F	
T-shirts	☐L ☐XL	60 F	
CD Timbre		85 F	
	Frais de port France 16 F CEE/Suisse/Dom-Tom 22 F Reste du monde 34 F		
	Total		

...à votre place je suivrais son conseil !

Offre exceptionnelle

11 numéros + 11 disquettes : 280 francs
3 numéros gratuits
vos petites annonces gratuites

DR@AM
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

c o u p o n - r é p o n s e

n°10

Oui, je souhaite m'abonner à Dream à partir du numéro ..... .

nom : ..... prénom : ..... adresse : .....

code postal : ..... ville : .....

Je joins mon règlement de 280 francs à l'ordre de Posse Press par : ❑ Chèque bancaire, ❑ Chèque postal, ❑ Mandat.

Offre à renvoyer avant le 30 octobre à Posse Press/Abonnements, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon.

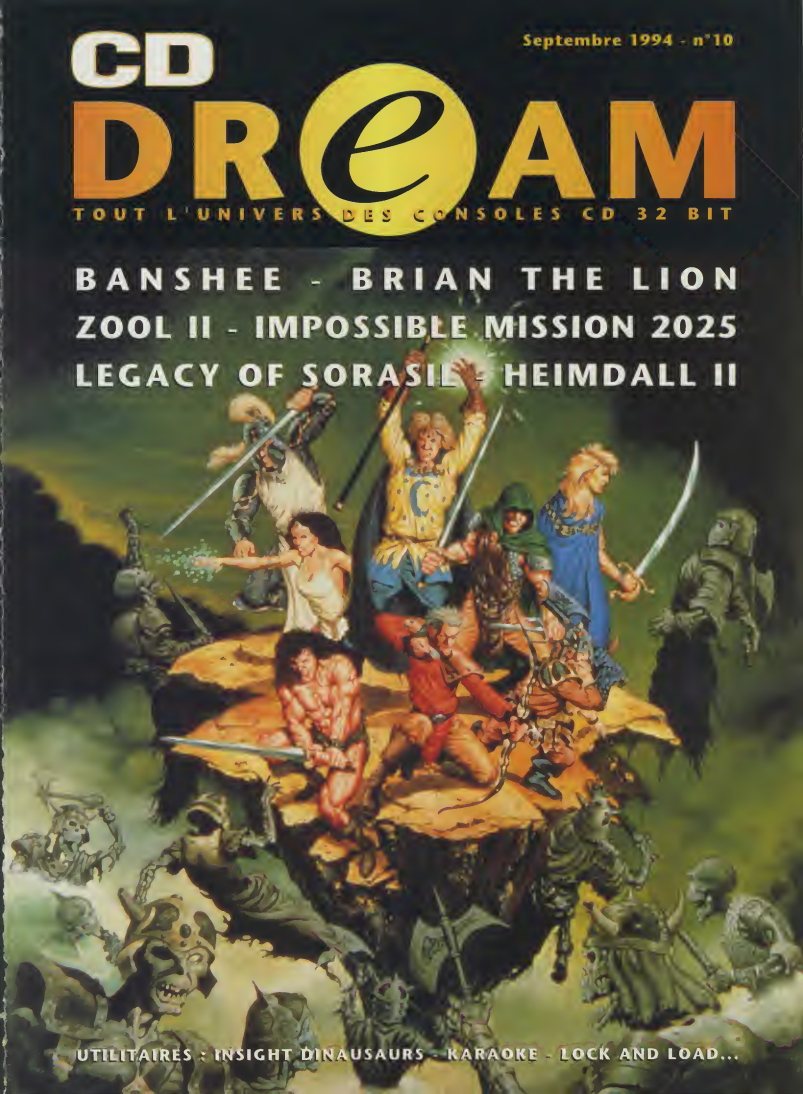
** Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.*

Septembre 1994 - n°10

CD DREAM

TOUT L'UNIVERS DES CONSOLES CD 32 BIT

BANSHEE - BRIAN THE LION
ZOOL II - IMPOSSIBLE MISSION 2025
LEGACY OF SORASIL - HEIMDALL II



UTILITAIRES : INSIGHT DINAUSAURS - KARAOKE - LOCK AND LOAD...

CD via PCMCIA

PASSEPORT

La société allemande Bsc annonce la disponibilité d'une carte PCMCIA contrôleur de CD-Rom pour Amiga 600/1200. Demandant le kickstart 2.04 ou supérieur, le système permet également de lire les CD audio.

SOS Phantom

PAD CD 32

Ceux qui en ont ras la casquette des pads de la CD-32 peuvent se réjouir. Euromax a pensé à eux avec la *Phantom II*. Déjà présente sur Ibm Pc et Super nes, la *Phantom II* cache, sous un design futuriste, une ergonomie inégalée : quatre boutons sensibles sous le pouce droit, deux boutons de face, tir automatique, ralentisseur, etc. Vu chez Turtle-bay (Le Veurdre).

Communicator II, la revanche

ÇA VA CHAUFFER !

Le *Communicator* est un hardware permettant de relier la CD-32 à tout Amiga. Il permet d'utiliser celle-ci comme un lecteur de CD classique, de lire les CD-photo, CD-audio et les CD-vidéo (avec une carte MPEG). La version II du *Communicator* arrive bientôt en France. Corrigeant les petites imperfections de la première mouture, le *Communicator* a été amélioré en rendant la connectique plus performante. Parmi les améliorations retenons : un viewer AGA plus rapide qui détecte les images défectueuses, un bouton test de hardware, de nouveaux menus. Dans la foulée le *Communicator lite II* a également été amélioré. Rappelons qu'il ne dispose pas d'interface MIDI, d'interface clavier ou de possibilité d'extension, mais que son prix est léger... Vu chez Edi (Paris).

Ça banque illico

MISE COUR FRIC

La VanCity savings credit union, une grande institution financière canadienne, vient d'annoncer la mise en vente d'un système révolutionnaire de gestion bancaire à domicile. Le *Teleview* s'inspire en fait du fonctionnement de notre Minitel français. L'utilisateur se branche sur le serveur de la banque et effectue, à distance, paiements, virements, mise à jour des comptes, investissements boursiers, etc. Contrairement aux apparences, l'information a grand intérêt pour les Amigaphiles puisque le terminal à domicile n'est en fait rien de plus qu'une CD-32 équipée d'une commande infra-rouge et d'un modem. Le projet, développé par TVI a demandé un an de travail à une équipe de trente personnes spécialisées dans des domaines aussi variés que l'*AmigaDos*, le management des bases de données, la programmation, les graphismes...

Consoles à donf !

DÉMOGRAPHIE CD

Ça cogite dans le monde des consoles. Sega vient d'annoncer que la Mega drive 32-bit sera lancée en Europe dès le début de l'année prochaine. La société nipponne en a présenté un prototype au récent Tokyo toy fair en même temps que la Saturne qui est attendue pour la fin de l'année 95. Au même moment, SNK présentait sa Neo-geo CD. De son côté, Philips a annoncé la sortie d'une nouvelle version de son CDI. Sony et sa Playstation sont attendus pour la fin de l'année prochaine (80 titres sont actuellement en cours de développement). Enfin, signalons que Nintendo annonce la SuperGameboy, un adaptateur permettant de jouer au cartouches Gameboy sur Snes...

La mega drive 32-bit.

Bad trip

SANS ESPOIR DE RETOUR

Trip Hawkins, créateur et directeur de la société Electronic arts depuis 1982, renonce à demander le renouvellement de son mandat au sein de cette société. Parallèlement président de 3DO, le beau Trip tient en effet à consacrer tout son temps à son nouveau bébé, la 3DO, tout en prévenant les éventuels futurs conflits d'intérêt. Electronic arts va t-il revenir à l'Amiga ?

US gold pour la CD-32

RÊVE DANS UNE BANLIEUE ANGLAISE

Après le divorce avec trois de ses principaux développeurs (LucasArts, SSI et Novalogic), Us Gold vient d'annoncer la création de Silicon dreams, une unité de développement se situant la banlieue d'Oxford. Près de vingt équipes travaillent actuellement sur cinq titres pour 1995 dont quelques uns sont prévus pour Amiga et CD-32. Le premier d'entre eux sera *World cup golf* pour CD-32. Ce jeu de golf n'est pas l'adaptation d'une version floppy et a été spécialement développé pour le format CD.

Banshee

ECHO DESIGN

Banshee's all good !

Il y a des jeux qui marquent leur décennie, leur réalisation étant telle qu'on a du mal à leur trouver le moindre défaut. *Banshee* est de ceux-là, subtil mélange entre action et beauté des décors. En fait, il est plutôt rare de voir un shoot'em up dont les ennemis sont en ray-tracing ! Dans les quatre niveaux que comporte le jeu (au-dessus de l'océan, sur la ville, dans le désert et sur une autre planète), les décors sont si réussis qu'il est difficile de choisir entre seulement les regarder ou prendre part à l'action. Le brouillard ou la pluie atténueront la visibilité, sans pour autant diminuer la jouabilité. Votre petit avion a de quoi faire avec tous ces bombardiers, tanks et autres jeeps. Même l'infanterie est présente, de petits soldats venant vous tirer dessus depuis le sol (des zombies dans le second niveau). En parlant de niveau, une option manque à l'appel, et c'est là que le bât blesse. Il est impossible sur la version CD-32 de composer le code d'accès aux autres niveaux, car le programme ne gère aucun code. Les fans ne verront pas la différence, mais les petits joueurs auront du mal à aller loin. Le jeu est presque identique à la version disquette, mis à part deux musiques CD bien rythmées. Le meilleur shoot'em up sur console CD-32, et de toute façon, LE meilleur shoot'em up de tous les temps.

G.H.

Banshee par temps de brouillard.

Banshee a fait le ménage.

Toute une éducation de jeux de café, Banshee dans l'alcool.

Shoot'em up

GRAPHISME	18
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	17
SON	14
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	16
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de joueurs : 1 à 2

Langue : français

Disponible : Amiga 1200

92%

CD

ZOOL II

GREMLIN

Damned !, la énième dimension est de nouveau sous l'emprise maléfique de l'ignoble Krool. La vie des ninjas n'est pas de tout repos. Cette fois Zool et sa compagne Zooz vont devoir se battre contre Mental block. Ce dernier a été dépêché pour venger son maître de la défaite infligée par Zool lors du dernier épisode. Il peut en effet se métamorphoser en d'ignobles monstres qui affronteront nos héros à la fin de chaque monde. Les concepteurs ont repris tous les points positifs de *Zool* premier du nom en y ajoutant quelques surprises de leur cru et surtout en le rendant encore plus jouable ! Maintenant le joueur peut choisir entre deux personnages (Zool ou Zooz) qui l'aideront à finir sa quête. En fonction de son choix, les chemins pour finir les niveaux seront différents, ce qui augmente grandement la durée de vie. Six niveaux aux thèmes étranges vous attendent, parsemés de bonus en tous genres (temps et vies supplémentaires, boucliers et autres pouvoirs). Des salles cachées (accessibles par des murs destructibles) sont nombreuses et recèlent bien des surprises dont nos ninjas sont friands. De plus, si nos héros réussissent à réunir trois superbonus, ils auront accès à un casse-briques qui leur rapportera points et vies. On trouve un niveau supplémentaire pour la version CD-32 ainsi que des musiques CD collant parfaitement à l'action. En définitive, *Zool II* reste une valeur sûre qui ravira les amateurs du genre et surprendra les passionnés d'action.

A.C.

Zool, Zooz, pourquoi pas Zook ?

Il y a Zool dans cet endroit !

La petite intro est très sympa.

Zool et Zooz unis contre Mental block.

Plates-formes

GRAPHISME	15
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	17
SON	17
DURÉE DE VIE	14
PRISE EN MAIN	15
DIFFICULTÉ	16
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	14

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais

Disponible : Amiga, Supernes

85%

Brian the lion

PSYGNOSIS

On prend le même et en recommence. Cette fois-ci, c'est la version CD-32 de *Brian the lion* (toujours aussi difficile à prononcer) qui vient d'arriver. Il n'y a pas que la musique qui a évoluée (28 morceaux enregistrés en studio se trouvent sur le jeu), mais à présent trois nouvelles missions s'offrent à Brian, ainsi que deux super-défis. *Brian* est ce qui se fait de mieux en matière de jeu d'arcade sur CD-32.

Attention, fauve en jeu vidéo !

Avec ses 200 frames d'animation, le petit lion n'a pas fini de vous étonner. Sautant sur ses ennemis (taupes, serpents, singes, ours), ou donnant un coup de griffes aux plus coriaces, il surmonte les obstacles avec une totale désinvolture. Mais le jeu n'est pas si facile qu'il en a l'air, et possède bon nombre de surprises. Les tableaux recèlent des magasins assez bien dissimulés où Brian pourra acheter des pouvoirs spéciaux ou des vies supplémentaires. Mais il y a aussi quelques passages secrets qui donneront au lionceau le moyen de récupérer de l'argent. Ainsi, son chemin originel se verra greffé de nombreux détours. Le plus étonnant est bien sûr la présence des bonus, véritable révolution à eux seuls. Comme pour le mode 7 de la Super Nintendo, c'est tout le décor qui s'anime, laissant Brian au beau milieu d'un arc en ciel de couleurs animées assez impressionnant. Monstres de fin de niveau et chevauchée fantastique dans les nuages viendront pimenter le tout. Un seul conseil, ne vous en privez pas, vous le regretteriez.

G.H.

Plates-formes

GRAPHISME	17
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	16
SON	16
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	16
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

Nombre de joueurs : 1
Langue : français
Disponible : Amiga

93%

Heimdall II

CORE DESIGN

L'excellent jeu des âges farouches plante sa hache de guerre sur la console CD. Presque identique à la version 1200, en nettement supérieure à la version 500, il a été habillé de huit musiques parfaitement réalisées. Loki, le dieu de la guerre, a fait voeu d'anéantir Thor, Odin et Frey, les trois divinités bénéfiques. Pour arrêter Loki, ils décident d'envoyer une nouvelle fois Heimdall contrecarrer les plans de l'infâme démon. Celui-ci devra récupérer les quatre morceaux d'une amulette répartis dans chaque niveau du royaume d'Asgard. Accoutumé à l'art de la guerre (épée, arc), mais aussi à la diplomatie (dialogues, troc), Heimdall devra rejoindre le Ro'geld de chaque monde pour passser au suivant. En effet, ce Ro'geld est une source magique renfermant l'une des parties du talisman. Sur son chemin, plusieurs énigmes devront être résolues. Heureusement, les objets ne manquent pas, et une utilisation judicieuse de ces derniers sortira le valeureux guerrier de nombreux guêpiers. La magie aussi est comprise dans le jeu. Pas toujours très facile à mettre en oeuvre, elle rend cependant de loyaux services à l'utilisateur attentif. Secondée dans sa quête par une jeune guerrière, les deux aventuriers n'auront cesse de combattre les gobelins et autres trolls, tout en s'acquittant de leur mission. Un jeu passionnant qui vous fait revivre l'époque des vikings avec brio.

G.H.

Ses charmes nordiques vous laissent de glace ?

Jeu de rôle

GRAPHISME	15
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	13
SON	13
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	12
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	14

Nombre de joueurs : 1
Langue : français
Disponible : Amiga, Pc

90%

Impossible mission 2025 : special edition

Elvin Atombender est un individu vil et sournois. Barricadé dans une tour et protégé par ses robots, ce dernier a l'intention de détruire la race humaine qu'il méprise au plus haut point. Vous devez sélectionner l'un des trois agents capables de venir à bout de cet handicapé du coeur : Tasha jeune athlète, Ram II dernier-né d'une série de droïdes et Felix fly membre des commandos anti-émeute. La tour d'Atombender est composée de plus d'une dizaine de mondes aux thèmes variés (parkings, salles d'ordinateurs, etc.). Vous devrez rechercher les neuf composants d'un circuit électronique caché dans chaque niveau puis recomposer le puzzle afin de passer à l'étape suivante. De nombreux robots sont là pour vous rendre la vie dure (poseurs de mines, occupants d'ascenseurs...). Mais votre pire ennemi est le temps. Celui-ci est limité dans chaque étape ce qui rend votre mission encore plus intéressante ! Les graphismes sont fins et l'animation du personnage réaliste. Elle est basée sur le principe du "rotoscoping" qui consiste à filmer une personne puis à retravailler l'animation sur micro. Avant chaque niveau, des scènes en images de synthèse vous mettent dans l'ambiance étouffante de cette tour. Microprose a inclu le jeu original programmé par Epyx sur Commodore 64, l'occasion pour les vétérans de la micro, de revivre des souvenirs perdus dans les méandres du passé.
A.C.

Mission : vol au-dessus d'un nid d'écrans.

Les jeux dans le jeu.

Aventure/action

GRAPHISME	15
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	15
SON	14
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	15
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	14

Nombre de joueurs : 1
Langue : anglais
Disponible : Amiga

90%

Battletoads

Comme vous le savez, notre boulot consiste à vous faire part de l'actualité des jeux vidéo. Qu'elle soit bonne ou mauvaise, vous devez être tenu au courant des jeux qui sortent dans le commerce. Alors, vous pouvez vous forger votre propre opinion, dans le cas d'un achat éventuel (en période de fêtes notamment). A l'heure actuelle, la plupart des jeux qui sortent en boutique ont toujours un minimum d'intérêt, ce dernier variant selon la personnalité du joueur. Cependant, il arrive d'être confronté à de véritables flops, à peine dignes d'une console portable noire et blanche dont je tairai le nom. *Battletoads* est l'exemple même du jeu à éviter. Basé sur le vieux principe de *Double dragon*, mâtiné de *Tortues ninja*, sa réalisation est tellement lamentable que j'ai presque cru à une blague de (très) mauvais goût. Mais, non, et désormais je peux donner un synonyme au mot "cauchemar" : *Battletoads*. Fuyez-le, sans vous retourner, car ce soft fait affront à votre console et aux beat'em up en général. Il ne possède même pas une p'tite musique CD pour le rattraper ! Attendez quelques semaines de plus et économisez votre argent, car les softs de qualité de manquent pas sur CD-32.
G.H.

Croak, croak, fait la grenouille.

Beat'em up

GRAPHISME	6
ANIMATION	7
JOUABILITÉ	2
SON	8
DURÉE DE VIE	7
PRISE EN MAIN	5
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	1

Nombre de joueurs : 1 à 2
Langue : anglais
Disponible : Megadrive

-30%

Legacy of sorasil

GREMLIN

Legacy of sorasil n'est autre que la suite du célèbre *Hero's quest*, jeu de rôle sorti voilà deux ans sur Amiga. Sa conception est proche de son prédécesseur. Gremlin a voulu créer ce type de jeu, en simplifiant le côté création des personnages et sorts afin de les rendre accessibles à tout le monde. La vue adoptée est en 3D isométrique. Elle permet d'un simple coup d'oeil d'apprécier l'ensemble de la situation. *Legacy* se compose de neuf scénarios totalement liés, de graphismes variés tels que des temples, châteaux, forêts et autres lieux enchanteurs. Vous allez devoir constituer une équipe de quatre personnages parmi les huit proposés. Il vous sera possible par la suite de modifier les attributs de votre équipe (corps, combat, perception,..). Puis vous choisirez le premier lieu à explorer, sur une carte représentant la surface du monde. La partie se déroule par tour. Chaque personnage a un capital de points en réserve. Ces points peuvent être utilisés soit au déplacement, à la fouille des lieux, à la recherche de pièges, aux combats, etc. Le tour suivant est consacré aux éventuels monstres se trouvant aux alentours, et à la gestion du monde. Cette version CD-32 bénéficie d'améliorations graphiques. Mais ce qui frappe le plus, c'est le son. Il est tout simplement grandiose, et ajoute une dimension non négligeable au jeu.

A.C.

Sorasil, qui c'est ce Sorasil ?

Jeu de rôle

GRAPHISME	14
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
SON	18
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de Joueurs : 1 à 4
Langue : français
Disponible : Amiga

88%

Ebouriffant, furieux, sévère, étonnant, dantesque !

Le service minitel des Amiga dreamers !

- Posez toutes vos questions à la rédaction, réponse assurée sous 24 heures !
- Rencontrez des centaines de passionnés de l'Amiga et dialoguez avec eux !
- Echangez vos idées dans chaque domaine d'utilisation de la machine !
- Découvrez le sommaire du prochain numéro ainsi que les dernières informations en avant-première !
- Créez et gérez votre propre club d'utilisateurs !
- Vendez votre matériel ou découvrez l'occase en or !
- Suivez l'agenda des manifestations Amiga !
- Consultez l'annuaire de tous les intervenants Amiga en France !
- Commandez les articles de la boutique !
- Téléchargez les programmes du domaine public testés dans le magazine !

36-15 ADream

Elu meilleur serveur de l'année (par nous)

1,27 francs la minute

Emerald mines

ALMATHERA

Des jeux comme *Boulder dash* (Kingsoft) ont suscité, lors de leur sortie, un véritable engouement de la part du public. Almathera a compris qu'il fallait exploiter le support CD. Le résultat ? Ils nous gratifient d'une compilation d'un ensemble de jeux basés sur le mythique *Boulder dash*. Je rappelle brièvement que dans ce jeu, il faut récolter un nombre défini de diamants et d'émeraudes dans un temps limité. Le terrain de jeu est composé de plusieurs écrans qui scrollent et dans lesquels le personnage principal creuse des tunnels. La difficulté vient du fait que ces endroits sont peuplés de monstres (bugs, yam yams, slimes etc.). Une fois libérées, ces charmantes créatures se précipitent dans les passages creusés par le héros. Au moindre contact, celui-ci explose et vous n'avez plus qu'à tous recommencer. Pour les abattre, vous pouvez les écraser avec des rochers ou les enfermer dans une partie du tableau. Des variantes viennent compliquer le tout, voire dans certains cas, se transforment en de véritables casse-têtes. Par exemple, de la dynamite sert à creuser de solides murs, des clefs à ouvrir des portes, des murs magiques transforment des rochers en émeraudes, etc. Plus de 500 jeux de ce type sont présents dans cette compilation (*No one mines, Emerald mines, Erotics mines*...). Et quand on sait que chacun peut avoir plus de cent niveaux, on imagine la durée de vie de ce superbe CD. Les graphismes ne sont pas le point fort d'*Emerald mines*, mais qu'importe, l'intérêt et le fun sont bien là, alors, amusez-vous !

A.C.

Boulder dash'tchoum !

Boulder dash lave plus blanc.

Boulder dash-ié.

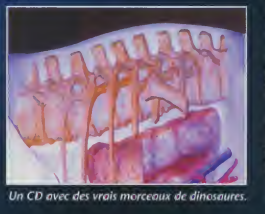
Insight dinausaurs

OPTENICA

Optenica recherche la perfection et le détail. C'est apparemment le leitmotiv de cette société londonienne qui, en collaboration avec le Natural hystory museum, a réalisé un CD d'une qualité sans précédent. *Insight dinausaurs* se propose de tout vous faire connaître sur l'histoire des plus grands animaux ayant jadis existé... il y a environ 65 millions d'années... Tout d'abord un ensemble de menus très bien réalisés, accessibles par des icônes, vous accueille. Parmi ceux-ci, le *Funosaurus* est un ensemble de jeux (*Dinosaw*, un puzzle et *Dinopaint*) dédiés aux plus jeunes, à l'exception du *DinoQuizz*. Ce dernier se propose de tester vos connaissances acquises grâce aux informations contenues dans ce CD. Plus sérieusement le *Dinausaurs* vous conte l'histoire de ces géants au travers de trois thèmes : leur vie, leur monde et les dinosaures de A à Z. Vient ensuite un glossaire qui vous donne la définition des termes couramment utilisés dans les différents sujets traités. Un index vous permet d'accéder, par ordre alphabétique, à l'ensemble des informations (dinosaures, végétation, attaque, prédateurs...). Chaque thème est accompagné d'images somptueuses et d'un commentaire (en anglais malheureusement) qui décrit très précisément le sujet. Dans certains cas, un film en images de synthèse de très grande qualité vient illustrer le tout. Je vous passe l'introduction, toujours en images de synthèse, qui ridiculise d'autres productions. Ajoutez à cela une mine d'informations scientifiques et vous aurez une idée de la qualité du CD.

A.C.

La vie quotidienne des dinosaures.



Un CD avec des vrais morceaux de dinosaures.

TURTLE BAY DIRECT

L'étang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20

DISQUES DURS

BOITIERS DISQUES DUR EXTERNES

SCSI tout Amiga	550 Frs
IDE port PCMCIA Overdrive	350 Frs

INTERNE AMIGA 600 / AMIGA 1200

170 Mo + Câble	1790 Frs
210 Mo + Câble	1990 Frs
420 Mo + Câble	2500 Frs

EXTERNE A 600 / A 1200

40 Mo Overdrive	790 Frs
80 Mo Overdrive	990 Frs
105 Mo Overdrive	1290 Frs
130 Mo Overdrive	1590 Frs
170 Mo Overdrive	1950 Frs
210 Mo Overdrive	2190 Frs
420 Mo Overdrive	2690 Frs

DISQUES DUR SCSI

40 Mo	690 Frs
105 Mo	990 Frs

SYQUEST

S44 - 44 Mo + 1 Cartouche	1290 Frs
S88C - 88 Mo + 1 Cartouche	1790 Frs
Cartouche vierge 44 Mo	350 Frs

EXTENSIONS MEMOIRES

A500 - 512 Ko sans horloge	200 Frs
A500 - 512 Ko avec horloge	250 Frs
A500 Plus - 1 Mo	300 Frs
A600 - 1 Mo sans horloge	380 Frs
A1200 - Oko - Horlg - Emp Cop	550 Frs

BARETTES SIMMS

256 Ko en 8 bits	70 Frs
1 Mo en 8 bits	250 Frs
2 Mo en 32 bits	590 Frs
4 Mo en 32 bits	950 Frs
8 Mo en 32 bits	1990 Frs
16 Mo en 32 bits	3500 Frs

LECTEURS DE DISQUETTES

Externe tout Amiga	400 Frs
Interne Amiga 500	350 Frs
Interne Amiga 2000	350 Frs
Interne Amiga 600/1200	350 Frs
Externe Amiga 1200/4000 HD	N.C
Interne Amiga 4000 HD	950 Frs

ACCESSOIRES

Joystick Quickshoot	40 Frs
Scanner 64 tons de gris	690 Frs
Horloge Amiga 1200	190 Frs
Alimentation Amiga	320 Frs
Souris Amiga	90 Frs
X Copy Pro	199 Frs
Solo	199 Frs

Frais de ports : logiciels 30 frs
Accessoires 50 frs -Matériels 90 Frs

INCROYABLE !

PORT GRATUIT — GARANTIE 6 MOIS

AMIGA CD 32

1290 Frs

AVEC 4 JEUX

Oscar, Chaos Engine , Nigell Mansel, Diggers

** sauf manette de jeux

NOUVEAU

AMIGA CD 32 S-PORT

L'interface S-Port permet de relier une console CD32 à un Amiga, un PC ou un Mac via le port RS232 (série), livrée avec un CD domaine publique comprenant les logiciels de Transfert .

AMIGA S-PORT : 450 Frs

EXCLUSIF

CD ROM MULTIMEDIA !

Connectez un CD Rom multimédia double vitesse sur votre Amiga , votre PC ou votre Mac ? , connectez une CD 32 grâce à l'interface Amiga CD32 S-PORT !

S-PORT + CD 32 + 4 JEUX 1690 Frs

PROMO

SYNTHETISEUR KAWAI FUNLAB + INTERFACE MIDI + LOGICIEL DR TS + CABLES .....

MIDIPACK (stock limité) **990 Frs**

LOGICIELS

CDTV / Overdrive CD / A570

Prey An Alien Encounter	79 Frs
ESS Mega	79 Frs
Thomas Snowsuit	79 Frs
Peter Rabbit	79 Frs
Classic Board Games	79 Frs
LTV English	79 Frs
Sim City *	99 Frs
Lemmings *	99 Frs
Bridge *	99 Frs
Mind Run	79 Frs
Chronologies Du Monde *	99 Frs
New Electronics Cookbook	79 Frs
Ordioode	79 Frs

* = Compatibles CD 32
Nombreux titres CDTV, nous consulter

AMIGA Non AGA

Starter Pack (4 logiciels)	99 Frs
Kaidword - Fusion Paint - Kick Off - F18	
My first Amiga (4 logiciels)	50 Frs
Superword - Rtype2 - Championship golf - Shangai	
Maxiplan plus (tableur)	90 Frs
Digiview Gold	150 Frs
Professional Draw	100 Frs
Professional Page	100 Frs
Scala MM201	450 Frs

AMIGA CD 32

Oscar + Diggers	99 Frs
Chaos Engine	99 Frs
W Commander + Dangerous street	99 Frs

AMIGA 1200 / 4000

Deluxe Paint 4	250 Frs
Scala MM 201	450 Frs
Amigavision Professional	690 Frs
Devpac 3	600 Frs
Megalo Sound	350 Frs
Vidéo Master	650 Frs
Vidéo AGA	750 Frs
Vidéo AGA / RGB	1250 Frs
Colour Master	650 Frs
Clarity 16	1390 Frs

DEPARTEMENT OCCASIONS

Matériel en parfait état de marche, révisé par nos soins, ce matériel peu présenté quelques défauts d'aspect (rayures, taches ect ..) Quantité limitée, livré complet avec doc et notice .
Pour plus de précisions sur ces articles, contactez nous au 70.66.44.25

Amiga 500 Plus	790 F
Amiga CDTV	900 F
Amiga 600	890 F
Amiga 2000 B - 1 Mo ram - Rom 2.0	1790 F
Amiga 3000 25 Mhz - 2 Mo ram HD 52 Mo SCSI	3500 F
Amiga 4000 030 - 2 Mo - HD 85 Mo	7900 F
Moniteur couleur 1803	500 F
Moniteur couleur 1083 S	700 F
Moniteur Couleur 1084 S	900 F
Moniteur Couleur 1085 S	700 F
Moniteur Couleur Multisynch 1960	1790 F
A 570 Lecteur CD pour A500/500+	1490 F
Clavier CDTV Noir	250 F
Clavier A4000 Azerty	350 F
Lecteur Disk Noir (CDTV / AMIGA)	350 F
Lecteurs HD 2.5 toutes capacitées	N.C
Caddy CDTV / PC	20 F
Imprimante MPS 1230 9 aiguilles	400 F
Pack Alter Audio prise midi + Soft	150 F
Home Vidéo Kit Genlock + logiciel	350 F
Voice Master Digitalisateur	120 F
Amiga 1000 Ext Mem 256 Ko	100 F
Souris CDTV	90 F
A2620 carte acc 68020 (A2000)	990 F
A2320 Flicker Fixer (A2000)	490 F
Carte PC A2386 SX (A2000/3000)	990 F
Carte SCSI A2091 (A2000)	1490 F
Cable DB9 / DB9 Male	50 F
Télécommande CDTV	200 F
Workbench 3.0 + Manuels	150 F
Workbench 2.05 + Manuels	100 F
Cable Peritel Amiga	30 F
Disk 3.5 DF DD (non vierge)	**2.50 F**

Tout nos prix sont TTC . Offres Valables dans la limite des stocks disponibles . Pour passer commande, écrivez sur papier libre vos noms et adresse accompagné de votre règlement par chèque bancaire
Vous recherchez un article spécifique qui ne se trouve pas dans cette publicité ? contactez nous, nous essayerons de vous satisfaire au meilleur prix

Lock and Load

PRIMERA DE NORTHWEST PD

Si vous fréquentez l'univers du DP, vous savez que le jeu représente une partie non négligeable de ce dernier. Northwest a eu la bonne idée de réunir un maximum de titres et ce pour notre plus grand plaisir. Le CD est divisé en deux grandes parties. Les "mega-games" de provenances diverses, réunissent des jeux de qualité. Un judicieux classement vous permet d'accéder directement aux catégories qui vous intéressent.

Le Workbench.

L'aventure tout d'abord avec par exemple *Star trek, Atlantis....*, l'arcade composée de ses shoot'em up, plates-formes, action... avec en prime une partie dédiée au *Shoot'em up construction kit* de Domark. Un tiroir nommé *Misc* devrait faire plaisir aux vétérans. On y trouve un émulateur du bon vieux Spectrum avec des jeux ! (*Jet set willy, commando*, etc.). Suit une partie non négligeable puisqu'il sagit de démos de jeux commerciaux (*Leander, Lemmings II, Bc kid..*). L'éducatif n'est pas en reste avec divers programmes de maths, d'algèbre, mais le tout est en anglais. La deuxième partie regorge de trésors qui damneraient n'importe quel joueur, puisqu'il sagit de la fameuse collection des *Assassin games* (du 1 au 150), regroupant les meilleurs titres. Une liste de tous les jeux ainsi qu'une description et le numéro du tiroir où vous pouvez les trouver est présente. Toutefois, pour accéder aux *Assassins*, un clavier est obligatoire. La sélection de ces derniers, une fois lancés, se fait par les touches de fonction (F1-F3). Pour finir, une base de données dédiée aux Fishs ainsi que quelques utilitaires de base sont également disponibles.

A.C.

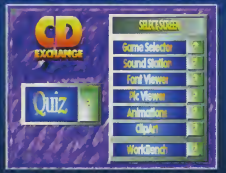
CD Exchange volume 1

CD EXCHANGE : PHOENIX DP

Maestro, musique !

Passionnés du DP ou Amigaphiles, ne passez pas votre chemin. Le monde du CD est de plus en plus prolifique. Pour notre plus grand plaisir, de nombreuses maisons d'édition sortent des compilations à base de DP touchant à tous les domaines. C'est le cas de *CD Exchange*, qui, soulignons-le a apporté un soin tout particulier à la présentation et à l'accès des données. Un menu créé pour l'occasion, permet d'accéder à l'ensemble des informations simplement en sélectionnant l'option désirée. Il est composé de six rubriques (jeux, modules, polices de caractères, images, clip arts, et le Workbench), plus un quizz. Chaque rubrique fait place, une fois sélectionnée, à un écran très bien "designé" dans lequel tout est accessible par une simple pression sur le bouton du paddle. Voici un bref descriptif de son contenu : une cinquantaine de jeux sont disponibles. Etant en shareware, des informations concernant l'auteur et le montant à verser sont clairement indiquées. Les modules sont de bonne facture (la liste est très longue). Côté polices de caractères on retrouve l'*Adobe/Compugraphics*. Les images sont divisées en quatre catégories. Le format HAM8 est largement représenté. Les animations sont superbes. Certaines ne tourneront pas sur la CD-32 à moins de passer par l'option Workbench. On retrouve les maîtres en la matière (T. Richter/E. Scwartz) et beaucoup d'autres. Pour finir, par le Workbench vous pourrez accéder à toutes les données. Vous découvrirez bon nombre d'utilitaires DP (anti-virus, viewers, players, éditeurs, gestion, benchmarks...).

A.C.



Ici, on teste vos connaissances.

La tête dans les étoiles.

PROMO !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci et **2 à 10 fois plus rapide**. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

Overdrive 210 Mo .... 1 890 F
Overdrive 250 Mo .... 1 990 F
Overdrive 340 Mo .... 2 190 F
Overdrive 420 Mo .... 2 490 F

Disques durs livrés formatés et installés avec 10 Mo de DP de la collection AmigaBox de Bélier Production !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

Apollo 1230 TURBO

"La plus rapide de toutes les cartes accélératrices!"

(voir test AmigaNews n°70)

Carte accélératrice **68030 à 28 ou 50 Mhz** avec contrôleur **SCSI2 intégré** (jusqu'à 3,5 Mo/s) + **horloge sauvegardée** temps réel + coprocesseur arithmétique 68881/2 à 28 ou 50 Mhz intégré + extension mémoire par 1 ou 2 barettes SIMM 32 bits autoconfig jusqu'à **64 Mo de RAM 32 bits** Burst-Mode pour des transferts mémoire jusqu'à 72 Mo/seconde.

Carte accélératrice Apollo à partir de .... 2 990 F
Apollo 1230 Light 28 Mhz avec 4 Mo de RAM .... 3 990 F
Apollo 1230 TURBO 50 Mhz avec 4 Mo de RAM .... 4 990 F
Apollo 1230 TURBO 50 Mhz avec 8 Mo de RAM .... 5 990 F

NOUVEAU !

OVERDRIVE CD

Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA pour AMIGA
avec
Emulation complète de la CD32
Logiciels pour CD Audio et CD Photo

L'Overdrive CD permet enfin à l'AMIGA 1200 d'exploiter l'immense logithèque existante sur ce support : la plupart des jeux et des titres pour le CDTV et pour la console CD32, les collections de programmes du domaine public, d'images, de polices de caractères et de dessins pour la PAO. L'Overdrive CD lit également les CD-ROM PC, Macintosh et les CD Audio. L'Overdrive CD existe en deux versions : en version autonome sur le port PCMCIA et en version connectable au contrôleur de disque dur Overdrive, ce qui permet d'utiliser en même temps un disque dur et un CD-ROM sur le port PCMCIA de votre AMIGA. Livré avec son environnement logiciel, un CD de **DP** et **MICROCOSM** .... **2 490 F**

NOUVEAU !

CD-ROM & Logiciels

CD-ROM Gold Fish (Fish 1 à 1000) .... 190 F
CD-ROM Now Games Vol. 1, 2 et 3 .... 190 F
CD-ROM Almathera CD DEMO Vol. 1 et 2 .... 190 F
CD-ROM Almathera CDPD Vol. 1, 2 et 3 .... 190 F
CD-ROM Aminet Amiga .... 140 F
CD-ROM NASA, 25° anniverssaire .... 230 F
CD-ROM Imagine CD, pour tout les fans d'Imagine et de 3D sur PC et sur AMIGA, plus de 500 objets, textures, attributs, etc .... 390 F
CD-ROM Grafik CD, CD 100% graphisme .... 140 F
CD-ROM Lock'N'Load, jeux DP pour CD32 .... 190 F
CD-ROM Euroscene 1, des milliers de démos .... 190 F
CD-ROM Lock'N'Load, jeux DP pour CD32 .... 190 F
CD-ROM Almathera Video Creator, le MUST du Multimédia sur support CD pour AMIGA .... 390 F
CD-ROM Giga PD V2.2 .... 390 F
CD-ROM Sexual Fentasies .... 190 F
Blitz Basic 2 .... 750 F
Brilliance v2.0F .... 850 F
Art Department Pro v2.5 .... 1600 F

AMIGA 4000

SCAN DOUBLER : permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz, même le "Boot Menu" et les jeux, sur un moniteur VGA standard (fréquence horizontale de 30 Khz minimum), compatible Picasso II. **PROMO** .... 1 490 F

SIMM 4 Mo 32 bits .... 1 190 F

Disques durs IDE 3,5"

Western Digital 270 Mo - NOUVEAU - .. 1 690 F
Western Digital 340 Mo .... 1 890 F
Western Digital 420 Mo .... 1 990 F
Western Digital 520 Mo .... 2 590 F

PROMO !

Digitaliseurs ROMBO

Vidi (12) : le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe ! Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise, au choix à partir d'un signal PAL ou YC. Permet de digitaliser des animations noir et blanc en temps réel et de retravailler les images digitalisées. Compatible AGA, Multi-tâches, convient pour tout modèle d'AMIGA.

PROMO Vidi (12) .... 690 F

Vidi (24) RT . digitaliseur 24 bits Temps Réel jusqu'à 720x576 pixels en 16 millions de couleurs à partir d'un signal PAL, SECAM, NTSC ou YC. Manuel en français. Compatible AGA et tout AMIGA.

PROMO Vidi (24) RT .... 1 990 F

Vidi (12) RT : version 12 bits du Vidi (24) RT .... 1 590 F

Megamix-Master : digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité diabolique. Compatible tout AMIGA .... 350 F

TURBOPRINT PROFESSIONAL 3.0

Le gestionnaire d'imprimante indispensable !

Impression jusqu'en 16 millions de couleurs ou en 256 niveaux de gris. Elimine les effets de bandes sur les imprimantes matricielles et jet d'encre. Correction Gamma des couleurs. Support des cartes graphiques Picasso, Spectrum, etc..., des cartes multi-I/O. Impression standard, copie d'écran ou directement à partir d'un fichier AMIGA ou PC. Impression automatique de posters. Multi-tâches, entièrement transparent pour l'utilisateur. Support de nouvelles imprimantes : Canon BJC-600, Epson Stylus, HP DeskJet 500-1200C, HP LaserJet IV...

TURBOprint Professional 3.0 .... TEL

AMIGA 1200

SUPER PROMO AmiQuest 60 Mo .... 990 F
Moniteur Couleur 14" Microvitec compatible avec tous les modes AGA des AMIGA 1200/4000 .... 3 200 F
Câble péritel pour AMIGA .... 90 F
Nappe de disque dur IDE 2,5"->2,5" .... 80 F
Nappe de disque dur IDE 2,5" -> 3,5" .... 120 F
Souris AMIGA - la véritable souris Commodore - .... 110 F
Kit manuels + disquettes Workbench 3.00 .... 220 F
'Comprendre et bien exploiter son AMIGA' .... 250 F

DISPO !

SWITCH-ITT 1200

ELVIRA 1.3 : sélecteur de ROM électronique 1 3/3.0 pour AMIGA1200. Passe du Kickstart 3.0 d'origine au 1.3 pour permettre à tous vos anciens jeux de fonctionner sur votre AMIGA 1200. Livré avec ROM 1 3 .... 490 F

SWITCH-ITT 500/2000

de Global Upgrades sélecteur de ROM électronique pour AMIGA 500 et 2000. Passe du Kickstart 1.2/1 3 ou 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore et manuel en français **Switch-ITT (sans ROM)** .... 200 F
ROM 1.3 .... 170 F **ROM 2.04** .... 180 F

Composants

Pièces détachées A1200 . claviers, supports de LEO, alimentations, câbles Péritel, lecteurs de disquettes, souris .... nous consulter
Super Buster A4000 version -11 .... 350 F
Gary 5719, CIA 8520 .... 90 F
Advanced Amiga Analyser · diagnostic complet de votre AMIGA .... 490 F

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

FZ-354A interne DD 880 Ko (spécifiez votre modèle) .... 460 F
FZ-354A externe DD 880 Ko tout AMIGA .... 490 F
FZ-357A interne HD 1,76 Mo (spécifiez votre modèle) ... 990 F
FZ-357A externe HD 1,76 Mo tout AMIGA .... 1 190 F
Les lecteurs externes Haute Densité sont compatibles 880Ko/1,76 Mo avec tout AMIGA à partir du Kickstart 2.04. Spécifiez votre modèle d'AMIGA pour les lecteurs internes

PROMO !

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM-32

Carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée temps réel, support co-processeur et 4 Mo de RAM .... 1 790 F
2 Mo Interne pour A500, ext. à 4 Mo .... 890 F
SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM 60ns pour cartes accélératrices . ... 1490 F
Reprise de barettes de 1 et 2 Mo pour l'achat de barettes de 4 Mo .... TEL

Prix TTC au 1 août 1994 Prix et caractéristiques modifiables sans préavis Offres valables dans la limite des stocks disponibles Garantie nous consulter Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement Envoi par la poste en COLISSIMO Frais de port et d'emballage 60 F Contre- remboursement 100 F Frais d'expédition des ordinateurs, des moniteurs et des colis de plus de 5 Kg nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM ________ PRENOM ________
ADRESSE ________
CODE POSTAL ________ VILLE ________
TELEPHONE DOMICILE ________ DATE SIGNATURE AN-0994
TELEPHONE BUREAU ________

DESIGNATION	QTE	MONTANT
☐ Réglement à la commande par chéque	Frais de port	
☐ Réglement en contre-remboursement	TOTAL	

CDPD IV

ALMATHERA

Voici un CD rempli de programmes intéressants sortis du DP et abordant de nombreux domaines. Avant toute chose, sachez qu'il est vivement conseillé de posséder au moins une souris si vous désirez explorer son contenu en toute quiétude. Almathera a eu la bonne idée de livrer un programme se nommant *QWE*. Il permet de simuler un clavier, qui vous permettra d'accéder à la quasi totalité des programmes et ce à l'attention des possesseurs de CDTV et CD-32. Passons aux trésors contenus dans ce CD. Tout d'abord, on trouve des fichiers textes traitant de l'actualité du monde Amiga et des réseaux, mais encore des Fishs (du n°891 au n° 1 000), et *KingFisher*, une base de données dédiée à cette collection. Et quoi d'autre ? Du raytracing avec *Imagine* et une collection d'utilitaires, d'objets et textures dédiés à ce merveilleux programme. Idem pour *Persistance of vision* (*Pov*), qui est là, lui aussi. Les animations sont également de la partie, et elles sont de grande qualité. La plupart possède une version visualisable à partir de petites configurations ou sur la CD-32. La collection des images est divisée en deux modes : HAM et JPEG, et se regardent avec *Viewtek*. Les utilitaires de sons, graphiques et impressions vous rendront service. La collection des AMFM (1 à 18) dédiée à la musique et aux musiciens, justifie à elle seule l'achat de ce CD. Et pour finir, une petite place est accordée à des fontes aux formats Bitmap, Compugraphic, Postcript. Enfin, deux langages de programmation, le E et le GCC (tous deux dérivés du C) sont là pour satisfaire votre soif de création.
A.C.

L'accès se fait par le Workbench.

Le programme KingFisher.

Jolis n'ovions.

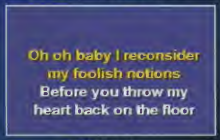
Karaoké

SUNFLY

La CD-32 se met à la musique et au "karaoké système" ! Décidément très convoitée, notre belle console voit ses premiers karaokés débarquer, pour animer fêtes et autres soirées made in France.

Il est a ça dans la peau !

Profonde. Pour ceux qui sont complètement K.O. côté karaoké, rappelons qu'il ne s'agit pas d'une simple onomatopéee, mais d'une méthode qui consiste à chanter les paroles qui défilent sur un écran, accompagnées d'une version instrumentale simplifiée. Dès que celles-ci sont mises en surbrillance, les chanteurs d'un soir se doivent de les interpréter en essayant de garder un temps soit peu le rythme, ce qui, il faut bien le dire, est parfois très difficile. Sunfly, pour vous garder de toutes complications post karaokoires, a réuni sur ce CD des chansons très connues. Quelques morceaux choisis : *Straight up, Faith, White wedding, Missing you, You keep me hanging on, Nothing compares to you...* (quinze au total). Le choix des musiques s'effectue à l'aide du sélecteur classique de la CD-32 comme pour un banal CD. Dès lors, un écran comprenant le titre de la chanson et les différents copyrights apparait. Suit un écran vide de toute image sur lequel, au fil de la chanson,



Oh oh baby...

viennent s'afficher les paroles que vous devrez chantonner. Un regret à formuler vis à vis des concepteurs. Si le principe du karaoké est sympathique, il l'est encore plus avec de belles images de fond. Les capacités de la CD-32 effraient cette possibilité, malheureusement, vous n'aurez droit qu'à la photo du groupe. Regret (bis) : aucun extrait de clip, dommage...
A.C.

JESSICO

JEUX AG

ALIEN BREAD 2 A1200 249
alien 3 200
apidya 119
apocalypse 249
arcade pool 120
armour geddon 2 150
assassin spec. edit. 119
award winners 2 200
banshee ag1200 190
battle of britain vo 159
battle of times 220
beneath a steel sky 279
benetador ..... nc
brian the lion 159
campaign II 259
cannon fodder 239
chuck rock 2 179
civilisation ag1200 289
combat classics 2 219
darkmere 205
d-day vf 308
dogfight 219
elfmania 199
f1 grand prix 229
fifa soccer ..... nc
fax collect. 3 279
fun radio 4 263
genesia 213
gunship 2000 223
heimdall 2 235
heimdall 2 ag1200 235
int. sensible soccer 150
ishar 2 ag1200 229
ishar 3 263
impossible mission 305
imp. mission ag1200 305
jurassic park ag1200 190
k240 231
kgb vo 149
kick off 3 228
kick off 3 a1200 263
king quest 6 231
king quest 6 ag1200 ..... nc
last action hero ..... nc
legend of valour 259
leis. suit larry2 139
lords of power 292
magic boy 249
manchester united 190
monkey island 169
monkey island 2 319
mr nutz 194
mr nutz ag1200 ..... nc
naik faida golf vo 149
on the ball 250
on the ball a1200 280
overlord ..... nc
perihelion 159
quick rabbit 260
road rash 129
robinson requiem ..... nc
rob. reglem a1200 ..... nc
sabre team AG1200 ..... nc
settlers vf 275
sierra soccer 174
skidmarks 199
space quest 3 159
supremacy vo 129
theme park ag1200 190
thunder hawk 119
top gear 2 a1200 220
tornado 285
tornado a1200 dd 285
TWILIGHT 2000 ..... NC
wing com. ag1200 289
world cup usa 94 190
world cup 94 comp 263
zool 2 177

CONSOLE CD 32 + 4 JEUX 1690 F

CD 32

console +2 jeux 1490
joypad pro cd32 185
souris cd32 155
films fmv 180
concerts fmv 146
alien breed / qwack 195
banshee 232
battle toads 200
brian the lion 203
brutal sport foot 189
bubba 'n stick 210
cannon fodder 256
chaos engine 205
chuck rock 2 219
dangerous streets + wing commander 345
defender of the crown ..... nc
frontier elite 2 225
fury of the furies 209
gunship 2000 215
heimdall 2 271
inferno 249
impossible mission 263
int. sensible soccer ..... nc
kick off 3 290
labyrinth of time 159
litil divil 249
lotus trilogy 229
manchester united 220
microcosm 289
pirates gold 189
project x / f17 195
quick 243
sabre team ..... nc
striker 224
total carnage 200
ufo ..... nc
ultimate body blows 220
zool 2 225

ACCESSOIRES

AMIGA

Ext. 512K ag 500 229
Ext. 512 K + H 289
Ext. 1 Mo ag 500+ 399
Ext. 1 Mo ag 500 450
Ext. 1 Mo ag600 429
Ext. 1 Mo ag 600+H 499
Ext. 1,5 Mo ag 500 799
Lect. int. ag 500 469
Lect. int. 600/1200 589
Lecteur Externe 3,5" 549
Alimentation ag 349
Interface Midi 3+1 299
Crayon Optique 299
Doubleur Bus MK3 159
Souris 155
Adaptateur 4 Joy 95
Konix Speedking 95
Konix Speedking Auto 100
Konix Navigator 115
QJ Superboard 135
QJ Megastar 225
QJ Topstar 199
manta ray autofire 99

divers

disk 3.5" dl dd 30
disk 3.5" dl hd 35
etiquettes 3.5" x100 50
boitier 50 disk 59
micro kit nettoyage 99

IMPRIMANTE STAR LC 100 COULEUR 1490 F
CABLE FOURNI

JESSICO
C'EST TOUJOURS DES PRODUITS ST, CPC, MAIS SURTOUT, A PARTIR DE CETTE RENTREE, C'EST UN MAGASIN OU TOUTE UNE EQUIPE VOUS ATTEND AU 130 BOULEVARD DE LA MADELEINE-NICE- (LIGNE 3 ARRET BLANCHISSERIE)

PLUS PERFORMANT, PLUS RAPIDE, PLUS SIMPLE, PLUS DE VIES, De quoi épater votre AG et s'éclater sur tous les jeux.

MK3 AG 500/500+ 499
MK 3 AG 1500/2000 599

UTILITAIRES

amos pro 599
animation workshop 449
budget famille 199
compte cheque 249
copieur xpress a500 299
deluxe music 2.0 785
deluxe paint iv 695
directory opus 719
discoscopie pro 349
excellence 3.0 499
fun colour 239
home music kit 499
home office kit deluxe 599
kindwords 3.0 439
musician plus 4.0 399
painter 3d 590
pack dynamite ag1200 400

BOITERANGEMENT CD__ 79 F
AMIGA1200 ..... 2190 F
EXT. 4MO A1200+HORL__1990 F
LOT 2 JOYSTICKS AG.____110 F
DISQUE DUR 2.5" 85 MO_1290 F
DISQUE DUR EXT. AG600/1200
Seagate 200 MO+Overdrive 2135 F
Seagate 420 MO+Overdrive 2635 F
COMMUNICATOR ..... NC
Reliez votre A1200 à une CD32
Transformer la CD32 en Lecteur CD
et profitez du meilleur des deux.

N'OUBLIEZ PAS LES BONS PLANS JESSICO
A LA PAGE 17 D'AMIGA DREAM.
PROFITEZ DE NOTRE CONCOURS
MINITEL SUR LE 3615 JESSICO
RUBRIQUE QUIZZ
CONSULTEZ ET COMMANDEZ
24H/24 PAR MINITEL

PRIX MODIFIABLES SANS PREAVIS, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

☎ 93.97.22.00 · MINITEL 3615 JESSICO

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES	Qte	PRIX	MONTANT

PORT
LOGICIEL JEUX ..... 30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES ..... 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES ..... 30 F
ORDINATEUR ..... 100 F
DOM TOM - ETRANGER ..... 60 F

S/ TOTAL
PORT
TOTAL

Expédition : Colissimo

ETRANGER PAIEMENT MANDAT INTERNATIONAL ou CARTE BANCAIRE

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre 20/09
☐ Je paie à réception au facteur + 35 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue
date d'expiration
NOM PRENOM
N° ET RUE
VILLE CODE POSTAL
FAX : 93.97.07.00
ordinateur
téléphone

SIGNATURE OBLIGATOIRE

Heroïc age of spaceflight

TROIKA PROJECT/PROTEUS

Les passionnés de conquête spatiale vont être comblés ! Troika a décidé d'exploiter ce sujet en retraçant les différentes étapes qui ont été nécessaires à l'accomplissement du vieux rêve de l'homme : marcher sur la Lune. Ce CD aborde aussi bien le passé, au travers du bras de fer qui existait à l'époque entre les deux géants, à savoir, feu l'URSS et les USA, mais aussi le futur, avec les projets de la Nasa. Le CD est divisé en douze thèmes représentés sous forme d'un menu. L'utilisateur peut au choix sélectionner l'un d'entre eux, ou regarder la totalité des thèmes traités, sous forme de CDXL. Cette option permet de voir toutes les séquences animées dans une fenêtre représentant le quart de l'écran, accompagnées d'un commentaire en anglais. Ce petit film dure 45 minutes et si l'on fait abstraction de la taille de l'image, on est captivé par cette formidable course technologique. La qualité est bonne, bien qu'en-deçà des possibilités d'une CD-32. Si vous désirez accéder à l'un des douze thèmes proposés, celui-ci débouchera sur un autre menu comprenant un ensemble d'explications détaillées, voire même d'autres options. De manière générale, les textes sont accompagnés d'images fixes que vous pourrez regarder, ou d'une partie animée en CDXL. La manipulation est aisée, grâce au paddle. A vous donc le CD de l'espaaace !

A.C.

Le menu.

2001, l'odyssée du CD.

Les CD dans l'espaaace...

Super CD-32

LOGICAL TEXTS/PRO

On ne peut pas vraiment dire que beaucoup de monde se bouscule au portillon. En matière de joypad, la CD-32 n'est certainement pas la plus gâtée des consoles. Mis à part la manette fournie avec la machine, il est pratiquement impossible de trouver un joystick capable de gérer les six boutons de la console. Heureusement, le *Competition Pro* est aujourd'hui disponible. Les joueurs acharnés feraient bien d'écouter attentivement, car ce joypad est vraiment génial. Son ergonomie, plus proche de la SuperNes ou de la Megadrive est admirable. Il s'adapte aisément à votre main, laissant un accès facile à tous les boutons. Mais ce n'est pas seulement un pad pour CD-32 au look différent, c'est un petit bijou qui intègre quelques fonctions plutôt intéressantes. Tout d'abord, chaque bouton de la manette est paramétrable. On peut leur assigner un tir rapide ou un tir automatique totalement indépendant de leurs voisins. Le rôle que tient chacun des tirs pourra être rempli bien plus efficacement grâce à cela. Autre petit bonus, un bouton permet de ralentir le jeu au moment voulu. Combien de joueurs ont rêvé de cette fonction ? Ne réfléchissez même pas, que vous ayez besoin d'un second joypad ou non, courez acheter le *Competition Pro*, il ne pourra que vous rendre heureux.

G.H.

Un nouveau pad pour la CD-32, enfin l'arme absolue !

l'Amiga *surmultiplié*

2 190 F

OVERDRIVE

Le premier disque dur PCMCIA 3,5" pour AMIGA

L'Overdrive donne enfin accès à des capacités de stockage de masse à prix abordable. Il est 100 % compatible avec d'autres unités de disques internes ou externes et transforme le Workbench 3.00 en un environnement de travail complet et convivial. Avec des taux de transferts supérieurs à 2 Mo/seconde, l'Overdrive est jusqu'à 10 fois plus rapide que certains disques durs internes. De plus, son design a été élégamment conçu dans la ligne de l'A1200 et préserve la garantie du constructeur. Il est livré installé prêt à l'emploi avec une disquette d'installation et de configuration et un manuel en français.

"Le disque IDE le plus rapide jamais testé"

"Un des produits hardware les plus innovants jusque-là pour l'A1200."

(test CU Amiga d'octobre 1993)

OVERDRIVE 170 Mo : 2 190 FTTC
OVERDRIVE 250 Mo : 2 490 FTTC

2 490 F

OVERDRIVE CD

Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA AMIGA

L'Overdrive CD permet enfin à l'Amiga d'exploiter l'immense logithèque existante sur CD-ROM : la plupart des jeux CDTV et CD-32, les collections de programmes du domaine public, d'images, de polices de caractères et de dessins pour la PAO, mais également les CD-ROM PC, Macintosh et les CD Audio. L'Overdrive CD existe en deux versions : en version autonome sur le port PCMCIA et en version connectable au contrôleur de disque dur Overdrive, ce qui permet d'utiliser en même temps un disque dur et un CD-ROM sur le port PCMCIA de votre Amiga.

Overdrive CD : 2 490 FTTC

1 990 F

AMEM-32

Carte multi-fonctions pour AMIGA 1200

L'AMEM-32 est à la fois une carte d'extension mémoire évolutive, une carte accélératrice grâce à son support pour coprocesseur FPU 68881 ou 68882 et une carte horloge sauvegardée temps réel. Elle est configurable en 1, 2, 4 ou 8 Mo grâce à ses extensions mémoire 32 bits standards et plus rapides grâce à sa RAM "Zero Wait State" sans état d'attente. Dotée d'un interrupteur de compatibilité avec les périphériques PCMCIA, l'AMEM-32 ne pose pas de problème d'utilisation du port PCMCIA.

AMEM-32/4 avec 4 Mo de mémoire : 1 990 FTTC
Avec option FPU à 20 Mhz : 2 490 FTTC

Produits disponibles chez :

POWER informatique
06000 Nice
Tél : 93 88 00 88
INFOLOGS
13005 Marseille
Tél : 91 47 01 79
AXE informatique
13006 Marseille
Tél : 91 48 40 55
AXE loisirs
13006 Marseille
Tél : 91 55 61 58
GB MICRO
21000 Dijon
Tél : 80 49 99 34
JANAL
26000 Valence
Tél : 75 55 43 16
INFONIX
31000 Toulouse
Tél : 61 41 26 09
MICRO-C
35000 Rennes
Tél : 99 63 71 11
MEGA informatique
42000 Saint-Etienne
Tél : 77 33 35 58
INFOLOR
54000 Nancy
Tél : 83 32 43 44
BAR MICRO
64100 Bayonne
Tél : 59 59 41 90
GELAIN
69006 Lyon
Tél : 78 52 77 62
CUDA
75009 Paris
Tél : 46 46 87 60
AMIE
75011 Paris
Tél : 43 57 48 20
PHASE
75014 Paris
Tél : 45 45 73 00
FUNWARE
75015 Paris
Tél : 40 47 89 72
SEREL
78440 Issou
Tél : 30 42 77 77
POINT IMAGE
83200 Toulon
Tél : 94 22 21 89
MAXSYS
93300 Pontoise
Tél : 30 38 95 00

ARCHOS

ARCHOS
99, rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-Le-Buisson
Tél : (33 1) 60 13 90 49
Fax : (33 1) 60 13 99 18

Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis. Les produits cités sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

NOUS VOUS OFFRONS LA TERRE...

mais les aliens vous feront
payer très cher

UFO
ENEMY UNKNOWN

PRENEZ LA TETE DES FORCES TERRESTRES CONTRE LE FLEAU ALIEN

POUR COMPATIBLES IBM PC, COMMODORE AMIGA ET AMIGA CD-32

MICROPROSE

3615 MICROPROSE, 28 RUE ARMAND CARREL, 93100 MONTREUIL SOUS BOIS, PARIS. TEL: (1) 48 570554

DREAM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

N°10

IMPLODER

Réduisez la taille de vos programmes de 50 %.

CHUNKY MAZE (os 2+)

Qui a dit que Doom n'était pas pour Amiga ?

QBIC

*Super jeu inspiré du classique Q*Bert.*

ABC DIR (os 2+)

Gestionnaire de fichiers de grande qualité.

Dr MARION

Variation géniale d'un célèbre jeu d'arcade

SUPER DUPER (os 2+)

Copieur de disquettes convivial.

+ 1 Démo de l'Assembly

+ source Blitz Basic.

Format Amiga, 1 Mo.